**Развивающие игры для детей младшей группы ДОУ**

*Игры на развитие общения и восприятия у детей младшего дошкольного возраста*

**Бабушка Маланья**

Это игра-шутка. В основе ее лежит народная потешка, которая разыгрывается в движении. Задача ребенка — придумать и подобрать интересные действия к этой потешке. Ребенок, выполняющий главную роль в центре хоровода, становится образцом для подражания. Это не только повышает его ответственность при выполнении движений, но и доставляет особое удовольствие, возвышает в собственных глазах. Остальные дети, подражая своему сверстнику, а не воспитателю, как это было раньше, приобретают новый опыт игрового сотрудничества, когда достигается не только согласованность в действиях, но и единство в создании образа.

Игра предоставляет ребенку полную свободу в выражении эмоций, дает выход веселью, непосредственности и даже шалости.

**Воспитатель.**Давайте поиграем в веселую игру-хоровод. Но хоровод вы будете вести самостоятельно.

Дети берутся за руки, а взрослый становится в круг и начинает напевать песенку, сопровождая ее выразительными движениями, показывая огромные уши, нос, голову и пр.

***У Маланьи, у старушки***

***Жили в маленькой избушке***

***Семь сыновей,***

***Все без бровей,***

***Вот с такими ушами,***

***Вот с такими носами,***

***Вот с такой головой,***

***Вот с такой бородой...***

***Ничего не ели***

***Целый день сидели,***

***На нее (на него) глядели,***

***Делали вот так...***

В этот момент ведущий показывает какое-нибудь смешное движение, а дети повторяют его.

Движения, которые дети повторяют за взрослым, должны быть разнообразными. Можно, например, сделать рожки, помахать рукой, попрыгать, поплясать, покружиться, поклониться, похлопать в ладоши, заложить руки за спину и т.д. Действия могут сопровождаться звуками или возгласами. Есть лишь одно ограничение в этой игре: все движения должны быть эстетичными. Нельзя допускать кривляния детей. Каждое движение должно повторяться несколько раз, чтобы ребята могли войти в образ и получить удовольствие от игры.

Только после того как воспитатель даст детям несколько примеров выполнения роли ведущего, он предлагает кому-нибудь из детей занять его место и попытаться развеселить всех участников игры.

**Магазин игрушек**

Воспитатель предлагает детям поиграть в магазин игрушек: одни будут игрушками, которые продаются в магазине, другие — покупателями.

**Воспитатель.** Я буду продавцом. Кто хочет быть игрушкой? Только сначала подумайте, какую игрушку вы хотите изображать.

Дети-игрушки подходят к педагогу.

А кто любит покупать игрушки? Кто хочет быть покупателем? Покупатели будут по очереди приходить в магазин и спрашивать, какие сегодня продаются игрушки.

Дети-покупатели отходят в противоположную часть комнаты (или площадки) и дожидаются открытия магазина.

Дети-игрушки усаживаются в ряд на скамеечке, изображая игрушки, расставленные на полке в магазине. Продавец (воспитатель) подходит к каждому ребенку и спрашивает, какой игрушкой он будет. Они договариваются о том, как ее изобразить. Например это зайчик, можно попрыгать, волчок — покружиться, кукла — поплясать, лягушка — квакать и попрыгать и т.д.

Магазин открыт!

Покупатели подходят по очереди, здороваются и просят показать игрушки. Продавец «берет с полки» какую-нибудь игрушку и «заводит» ее (выводит ребенка, двигая рукой за его спиной, как будто заводит ключом). Игрушка оживает. Покупатель должен отгадать, что это за игрушка. Если он догадается, то забирает ее с собой (отводит на свободное место). Затем приходит следующий покупатель, и игра продолжается. Когда все игрушки будут распроданы, дети меняются ролями и все начинается снова.

Можно дополнить игру звукоподражанием.

**Смелые мышки**

Эта игра связана с выполнением ролевых действий, которые выполняются небольшими группами (5—6 детей) по очереди. Остальные участники игры выполняют роль жюри. Наблюдая за правильностью действий сверстников и оценивая ее, дети замечают ошибки и неточности. Это имеет важное значение для лучшего усвоения правил игры, более четкого и сознательного их выполнения. Таким образом, игра не только учит выдержке, но и создает важные предпосылки для формирования самоконтроля.

Игру лучше проводить в смешанной группе, где есть дети 4—5 лет. Она начинается с организации игрового пространства, в чем должны принять участие и дети. Ребята ставят для всех стульчики в ряд. Воспитатель проводит две черты перпендикулярно ряду стульчиков (расстояние между ними равно примерно 20 шагам), сбоку ставит стул для ловишки — кота.

Дети садятся на стульчики. Из них выбирают пять-шесть человек, которые будут смелыми мышками, и одного ребенка — на роль кота. Мышки становятся у черты, а кот занимает место на своем стульчике.

С началом стихотворного текста, который произносит воспитатель вместе с детьми, мышки делают несколько шагов по направлению к второй черте.

Вышли мыши как-то раз    *Дети-«мыши» осторожно подкрадываются и останавливаются примерно на середине между двумя чертами.*

Посмотреть, который час.

Раз-два-три-четыре,

Мыши дернули за гири.  *Дети-зрители хлопают в ладоши, а «мыши» делают движения руками, будто дергают за гири.*

Вдруг раздался страшный звон!   *(Длительная пауза.)*

Убежали мышки вон.  *Воспитатель и дети-зрители произносят: «Бом-бом-бом»! «Мыши убегают, а кот их ловит.*

Спасаться от кота мышки могут за любой чертой, двигаясь или назад или вперед. Кот ловит их только в пространстве между двумя чертами. Пойманными считаются те мышки, до которых дотронулся кот. Дети-зрители, выполняющие роль жюри, вместе с воспитателем отмечают, какие мышки были смелые, какие трусливые, кого кот поймал, ловкий ли кот, не нарушали ли кот и мышки правила игры.

После этого назначаются новые мышки и кот, и игра повторяется заново.

**Лиса и гуси (вариант народной игры)**

Игра имеет важное значение для нравственного воспитания детей.

Она носит сюжетно-ролевой характер, что помогает успешному решению игровой задачи.

В игре принимает участие вся группа. Выбирается ребенок на роль лисы, которая будет ловить гусей. Остальные дети изображают гусей, хозяином которых является воспитатель.

Взрослый проводит на земле две черты на расстоянии 25—30 шагов. За одной из них — дом хозяина и гусей, а за другой — луг, где пасутся гуси. Кружком обозначается нора лисы.

Хозяин провожает гусей на луг. Некоторое время птицы свободно гуляют, щиплют траву. По зову хозяина, который находится в доме, гуси выстраиваются у черты (границы луга).

**Хозяин.** Гуси-гуси!

**Гуси**. Га-га-га.

**Хозяин.** Есть хотите?

**Гуси**. Да-да-да!

**Хозяин**. Ну, летите!    Гуси бегут к хозяину, а лиса их ловит.

Когда лиса осалит двух-трех гусей (дотронется до них рукой), она отводит их в свою нору. Хозяин считает гусей, отмечает, кого не хватает, и просит детей выручить попавших в беду гусят. Все участники игры вместе с воспитателем подходят к лисьей норе.

**Все.** Лиса-лиса, отдай наших гусят!

**Лиса.** Не отдам!

**Все**. Тогда мы сами их отнимем у тебя!

Воспитатель предлагает детям встать за ним «гуськом» и крепко взять друг друга за талию. Затем подходит к лисе, берет ее за руки.

**Воспитатель.** Держитесь крепко. Тянем-потянем. Ух!

Все участники игры, упираясь ногами и держась друг за друга, делают движение корпусом назад под слова воспитателя «по-тя- нем!» (2—3 раза).

Как только лиса под нажимом этой цепочки сделает шаг из круга, пойманные гуси выбегают из норы и возвращаются домой.

Затем выбирается новая лиса, и игра начинается снова.

В конце игры, когда лиса будет побеждена, подводится итог. Нужно объяснить малышам, что они выручили своих друзей, потому что действовали дружно, все вместе.

|  |
| --- |
|  |

**Салочки-выручалочки**

Игра отличается от предыдущих тем, что пространственно-двигательные условия в ней усложняются. Детям теперь предоставляется свобода в выборе движений. А это для малышей гораздо труднее, чем идти всем вместе, держась за руки. Кроме того, выручая своего товарища в одиночку, ребенок рискует быть пойманным сам, следовательно, от него требуются довольно высокая концентрация усилий и смелость.

**Воспитатель**. Давайте поиграем в очень веселую игру.

Взрослый вместе с детьми очерчивает на земле большую площадку (30—35 шагов в длину и ширину). Он объясняет детям, что бегать можно только внутри нее, забегать за черту нельзя.

Сегодня мы будем играть в салочки-выручалочки. Я буду салочкой, а вы будете от меня убегать. До кого я дотронусь, тот должен остановиться. Бегать ему уже нельзя, пока кто-нибудь из ребят его не выручит. Чтобы выручить товарища, нужно дотронуться до его плеча, вот так (показывает). Как только до него дотронулись, можно опять бегать. Постарайтесь не попадаться салке. Если она совсем близко, можно присесть на корточки. Того, кто присел, салка не тронет. Самого смелого, быстрого, ловкого салке ни за что не поймать. Вот мы и посмотрим, кто у нас самый смелый и ловкий!

**Воспитатель и дети** (вместе)

Салочка нас не догонит,

Салочке нас не поймать,

Мы умеем быстро бегать

И друг друга выручать!

С последним словом дети разбегаются в разных направлениях, а воспитатель, дав им возможность немного побегать, начинает ловить их. Осалив кого-нибудь, он напоминает малышу, что тот может громко сказать: «Выручайте!», а сам отворачивается, чтобы дети успели выручить осаленного. Первого ребенка, который выручит товарища, нужно похвалить. Постепенно, по мере того как дети привыкнут к игре, активность салочки возрастает.

Игра продолжается 10—15 минут. В конце взрослый отмечает, кто из детей выручал осаленных, кто ловко убегал и ни разу не попался, кто вовремя приседал и не дал себя осалить. В дальнейшем, когда воспитанники усвоят правила игры, роль салки может выполнять кто-либо из них. Салочку выбирает сначала сам воспитатель, а затем дети с помощью считалки.

Очень важно предупреждать случаи, когда дети намеренно поддаются салке. Для этого можно прервать игру и обратить внимание ребят на допущенные ошибки. Если кто-нибудь убегает за пределы площадки, следует выразить сомнение в том, хочет ли этот ребенок играть вместе со всеми. Объясните всем, что салочка не ловит того, кто убегает с площадки.

Подобные перерывы в игре вполне уместны, так как дают возможность детям отдохнуть и уточнить правила. Однако злоупотреблять такими паузами и затягивать их не следует.

**Кто раньше дойдет до флажка**

Игра носит характер соревнования в скорости ходьбы. Задача, стоящая перед ребенком, усложняется: во-первых, в игре отсутствует воображаемая ситуация, и, во-вторых, ребенок должен преодолеть естественное желание бежать (ведь он стремится быть первым). Все это представляет для малыша большую трудность и в то же время воспитывает волевые качества личности.

Участники учатся оценивать действия сверстников. Контролируя других, ребенок лучше осознает правила игры и таким образом приучается к самоконтролю.

**Воспитатель.** Кто из вас умеет ходить очень быстро? Ну, конечно же, все! А вот мы сейчас проверим, действительно ли это так. Я знаю одну интересную игру. Называется она «Кто раньше дойдет до флажка?».

Взрослый проводит на земле линию — отсюда начинается игра. Напротив черты на расстоянии 25—30 шагов ставится длинный стол, на который кладется флажок. Воспитатель вызывает сначала двух детей. Он предлагает встать «на старте» и по сигналу (хлопок или звук бубна) дойти до флажка. При этом взрослый подчеркивает, что к флажку нужно идти, а бежать не разрешается. Тот, кто побежит, будет считаться проигравшим. Остальным ребятам он предлагает посмотреть, кто из их сверстников раньше поднимет флажок.

Воспитатель дает сигнал, двое детей наперегонки идут к флажку, а остальные — наблюдают, оценивают действия сверстников, награждают победителя аплодисментами.

После такого наглядного объяснения воспитатель выбирает 4— 5 детей, предлагает им встать у черты (на старте) и подает сигнал. Победитель получает приз (тот же флажок или бумажную медаль). Все остальные участники соревнований, если, конечно, они не нарушили правил, награждаются аплодисментами. Затем выбирается новая пятерка (или четверка) детей, на столе появляется новый флажок, и игра продолжается.

**Я принес тебе подарок**

**Оборудование**: разнообразные атрибуты, изменяющие внешний облик ребенка (бусы, значки, головные уборы, ленточки и пр.), а также елочные бусы, мишуру, косынки, ленты, юбочки (лоскуты на резинке), фартучки, флажки, султанчики, воротники с галстуками, звездочки, значки, искусственные цветы и пр.

\* \* \*

Игра воспитывает у детей желание сделать что-то приятное другому, например, подарить ему то, что нравится самому. Такое стремление чрезвычайно важно для нравственного развития ребенка.

Игровая ситуация такова, что ребенок сам выбирает, кому он хочет сделать подарок и что именно подарить. Дети учатся самостоятельно принимать решения, что для ребенка 3—4 лет довольно сложно. Игра создает атмосферу праздника, которой так не хватает им в детском саду.

Число предметов должно соответствовать числу детей в группе. Имея по два-три экземпляра перечисленных предметов, можно организовать игру со всей группой. Кроме этого, потребуется нарядная коробка, чтобы положить в нее выбранный подарок.

**Воспитатель.** Давайте сделаем так: пусть каждый выберет из вещей то, что ему понравится, положит вещь в коробку, а потом подарит тому, кому захочет, и вместе с ним попляшет. Посмотрите, какие красивые подарки приготовлены для вас.

Затем он вместе с детьми подходит к столам, на которых заранее разложен игровой материал, закрытый тканью. Откидывает ткань и дает возможность детям полюбоваться различными украшениями и атрибутами. Взрослый объясняет, что ими можно украсить себя на празднике.

Дети возвращаются на место и рассаживаются на заранее подготовленные стульчики, которые стоят спиной к столам с подарками.

Воспитатель шепотом спрашивает одного из участников игры, кому он хочет сделать подарок, дает ему коробку, и малыш отправляется к столам с подарками.

Интересно, что выберет Петя (называет имя ребенка) и кому он отдаст свой подарок?

Нужно объяснить важное правило игры: не поворачиваться к столам и не подглядывать, что выбирает Петя.

Когда малыш вместе с коробкой, в которой лежит подарок, подходит к тому, для кого он выбран, воспитатель предлагает повторить вместе с ним следующие слова:

Я принес тебе подарок,

Если нравится, возьми,

Всем ребятам покажи

И со мною попляши.

Торжественное вручение сюрприза происходит при активном участии воспитателя, который помогает открыть коробку, показывает всем детям подарок, подсказывает, что надо поблагодарить за него, помогает надеть или приладить украшение. Затем предлагает малышам поплясать.

Оба ребенка пляшут, а остальные участники игры поют песенку и хлопают им. Потом они садятся на место, а за подарком отправляется следующий ребенок, которому передается коробка.

Так по очереди (в соответствии с тем, как они сидят) все дети дарят что-то друг другу. В конце ребята ходят по комнате, демонстрируют свои подарки, обыгрывают их, танцуют и т.д.

После этого предметы возвращаются обратно на стол, и игра начинается заново. Каждый ребенок может выбрать другого партнера и другой подарок.

Постарайтесь сделать все, чтобы дети испытали радость не только от преподнесенного им сюрприза, но и от того, что они сделали приятное для своего друга.

Возможно, что ребенку потребуется помощь при выборе партнера (кому дарить) и предмета. Помогите, подскажите ему.

Важно, чтобы игра не утомила детей и закончилась вовремя.

**Кто разбудил Мишутку?**

**Цель:** научить прислушиваться к окружающим звукам, не только различать голоса друг друга, но и управлять своими голосами.

Оборудование: мягкая игрушка (желательно мишка) средних размеров, нарядно одетая с бантиком, пояском, передником и пр. (Может быть заменен зайчиком, куклой, котенком и др.)

\* \* \*

Игра проста по своему содержанию и основывается на опыте детей — игровом, познавательном и житейском.

В игре участвуют все дети группы. Вместе с воспитателем они садятся на стульчики, расположенные полукругом. Один стул поставлен напротив сидящих детей, он остается свободным. Неожиданно для ребят взрослый приносит игрушечного мишку и предлагает познакомиться с ним. Обращает внимание детей на мишкин наряд.

Воспитатель. Мишутка хочет поиграть с вами. Давайте поиграем в такую игру: кто-то будет укладывать мишку спать, а кто- то его разбудит словами: «Мишутка, Мишутка, довольно спать, пора вставать!»

*Дети хором повторяют слова.*

Взрослый, убедившись в том, что ребята запомнили текст, предупреждает, что будить мишку будет только тот, кого назовут.

Воспитатель подзывает к себе одного ребенка, передает ему мишку, усаживает спиной к остальным детям на свободный стул и просит не поворачиваться, пока его не позовут. Объясняет, что убаюкивать мишку будет этот ребенок, а будить другой.

Мишка сам должен догадаться, кто его разбудил, подсказывать ему нельзя. Настала ночь. Набегался, нагулялся наш Мишутка, устал. Давайте уложим его спать и споем ему колыбельную песенку: «Баю-баюшки-баю, Мише песенку спою. Баю-баюшки-бай-бай, поскорее засыпай».

Взрослый вместе с детьми поет колыбельную песенку, а ребенок, сидящий к ним спиной, убаюкивает Мишутку.

Спит Мишутка, крепко спит и снится ему что-то вкусное-вкусное... Вот настало утро. Все уже давно встали, умылись, оделись. А наш Мишутка спит да спит. Надо его разбудить.

Указывает рукой на одного из ребят и, не называя его по имени, предлагает ему четко и достаточно громко произнести знакомые слова: «Мишутка, Мишутка, довольно спать, пора вставать!», просит детей соблюдать полную тишину («а то Мишутка не услышит и не узнает, кто его разбудил»), не подсказывать Мишутке. Чтобы облегчить детям выполнение этого правила, можно предложить им тыльной стороной ладони прикрыть рот («чтобы слова не выскочили»).

Проснулся Мишутка? А знаешь, кто тебя разбудил? Иди к нам и найди его.

Ребенок с мишкой подходит к детям, находит среди них того, кто произнес слова, и кладет мишкины лапы ему на плечи или усаживает мишку к нему на колени. Все аплодируют мишке, а он кланяется.

После этого участники игры вместе с воспитателем просят мишку сделать что-нибудь забавное. Например, топнуть ножкой или покружиться, попрыгать, а ребенок, получивший мишку, «помогает» ему (действует игрушкой).

Снова выбирается тот, кто будет убаюкивать Мишутку, и игра начинается заново.