



КАРТОТЕКА
МУЗЫКАЛЬНО-ТЕАТРАЛИЗОВАННЫХ ИГР
ДЛЯ ДЕТЕЙ
ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ ГРУППЫ



Кругосветное путешествие

Цель. Развивать умение оправдывать свое поведение, развивать веру и фантазию, расширять знания детей.

Ход игры. Детям предлагается отправиться в кругосветное путешествие. Они должны придумать, где проляжет их путь — по пустыне, по горной тропе, по болоту, через лес, джунгли, через океан на корабле — и соответственно изменять свое поведение.

Больной зуб

Ход. Детям предлагается представить, что у них очень болит зуб, и они начинают постанывать на звуке «м». Губы слегка сомкнуты, все мышцы свободны. Звук монотонный, тянущийся.

Капризуля

Ход. Дети изображают капризного ребенка, который ноет, требуя взять его на ручки. Ныть на звуке «н», не завышая и не занижая звука, отыскивая тон, на котором ровно и свободно звучит голос.

Театр пантомим

Делятся на две команды. У ведущего в коробочке карточки с изображением кипящего чайника, мороженого, будильника, телефона и т.д. Поочередно от каждой команды подходит по одному игроку и вытягивают для себя задания.

Игрок должен изобразить то, что нарисовано, а команды отгадывают. Команда, которая первой назовет то, что показывает ребенок, получает фишку. К концу игры выявляется команда-победитель.

Игры-превращения.

Цель: научить будущих артистов выразительности, оживлять фантазию и воображение, совершенствовать образные исполнительские умения. Развивать творческую самостоятельность в передаче образа.

Игры на мышечное напряжение и расслабление

Кактус и ива

Цель. Развивать умение владеть мышечным напряжением и расслаблением, ориентироваться в пространстве, координировать движения, останавливаться точно по сигналу педагога.

Ход игры. По любому сигналу, например хлопку, дети начинают хаотично двигаться по залу, как в упражнении «Муравьи». По команде педагога «Кактус» дети останавливаются и принимают «позу кактуса» — ноги на ширине плеч, руки слегка согнуты в локтях, подняты над головой, ладони тыльной стороной повернуты друг к другу, пальцы растопырены, как колючки, все мышцы напряжены. По хлопку педагога хаотическое движение возобновляется, затем следует команда: «Ива». Дети останавливаются и принимают позу «ивы»: слегка разведенные в стороны руки расслаблены в локтях и висят, как ветви ивы; голова висит, мышцы шеи расслаблены. Движение возобновляется, команды чередуются.

Буратино и Пьеро

Цель. Развивать умение правильно напрягать и расслаблять мышцы.

Ход игры. Дети двигаются как в упражнении «Муравьи», по команде «Буратино» останавливаются в позе: ноги на ширине плеч, руки согнуты в локтях, раскрыты в сторону, кисти прямые, пальцы растопырены, все мышцы напряжены. Движение по залу возобновляется. По команде «Пьеро» — опять замирают, изображая грустного Пьеро: голова висит, шея расслаблена, руки болтаются внизу. В дальнейшем можно предложить детям двигаться, сохраняя образы деревянного крепкого Буратино и расслабленного, мягкого Пьеро.

Насос и надувная кукла

Цель. Умение напрягать и расслаблять мышцы, взаимодействовать с партнером, тренировать три вида выдыхания, артикулировать звуки «с» и «ш»; действовать с воображаемым предметом.

Ход игры. Дети распределяются на пары. Один ребенок — надувная кукла, из которой выпущен воздух, он сидит на корточках, все мышцы расслаблены, руки и голова опущены; второй — «накачивает» воздух в куклу с помощью насоса; наклоняясь вперед, при каждом нажатии на «рычаг», он выдыхает воздух со звуком «с-с-с-с»

(второй вид выдыхания), при вдохе — выпрямляется. Кукла, «наполняясь воздухом», медленно поднимается и выпрямляется, руки раскинуты вверх и немного в стороны. Затем куклу сдувают, вытаскивают пробку, воздух выходит со звуком «ш-ш-ш-ш» (первый вид выдыхания), ребенок опускается на корточки, вновь расслабляя все мышцы. Затем дети меняются ролями. Можно предложить надуть куклу быстро, подключая третий вид выдыхания: «С! С! С!»

Снеговик

Цель. Умение напрягать и расслаблять мышцы шеи, рук, ног и корпуса.

Ход игры. Дети превращаются в снеговиков: ноги на ширине плеч, согнутые в локтях руки вытянуты вперед, кисти округлены и направлены друг к другу, все мышцы напряжены. Педагог говорит: «Пригрело солнышко, под его теплыми весенними лучами снеговик начал медленно таять». Дети постепенно расслабляют мышцы: опускают бессильно голову, роняют руки, затем сгибаются пополам, опускаются на корточки, падают на пол, полностью расслабляясь.

Гипнотизер

Цель. Обучение полному расслаблению мышц всего тела.

Ход игры. Педагог превращается в гипнотизера и проводит в сеанс усыпления»; делая характерные плавные движения рунами, он говорит: «Спите, спите, спите... Ваши голова, руки, и ноги становятся тяжелыми, глаза закрываются, вы полностью расслабляетесь и слышите шум морских волн». Дети постепенно опускаются на ковер, ложатся и полностью расслабляются.

Можно использовать аудиокассету с музыкой для медитации и релаксации.

Стряхнуть воду с платочков

Руки согнуть в локтях, кисти свисают ладонью вниз. Движением предплечья несколько раз подряд сбросить их вниз пассивно. Перед этим движением полезно сжать кисти в кулаки, чтобы яснее почувствовать разницу в напряженном и расслабленном состоянии мышц.

Незнайка

Поднять плечи как можно выше, затем дать им свободно опуститься в нормальное положение (сбросить их).

Маятник

Перенесение тяжести тела с пяток на носки и обратно. Руки опущены вниз и прижаты к корпусу. Тяжесть тела переносится медленно вперед на переднюю часть ступни и на пальцы; пятки от пола не отделяют; все тело слегка наклоняется вперед, корпус при этом не сгибается. Затем тяжесть тела так же переносится на пятки. Носки от пола не отделяются. Перенесение тяжести тела возможно и в другом варианте: с ноги на ногу из стороны в сторону. Движение осуществляется на расставленных ногах, рука правая и левая прижаты к корпусу. Раскачивание с ноги на ногу медленное, без отрыва от пола.

Цветок

Теплый луч солнца упал на землю и согрел семечко. Из него проклюнулся росток. Из ростка вырос прекрасный цветок. Нежится цветок на солнце, подставляет теплу и свету каждый свой лепесток, поворачивая головку вслед за солнцем.

Выразительные движения: сесть на корточки, голову и руки опустить; поднять голову, распрямить корпус, руки поднять в стороны, затем вверх — цветок расцвел; голову слегка откинуть назад, медленно поворачивать ее вслед за солнцем.

Мимика: глаза полузакрыты, улыбка, мышцы лица расслаблены.

Вдоль по бережку

Прочитать выразительно, нараспев стихотворение. Попросить ребенка передать его содержание в движениях.

Вдоль по бережку лебедушка плывет,

Выше бережка головушку несет,

Белым крылышком помахивает,

Со крыла водичку стряхивает.

Вдоль по бережку молодчик идет,

Выше по бережку молодчик идет,

Выше бережка головушку несет,

Сапожком своим пристукивает

Да по пяточкам постукивает.

Игра: «Пантомимы»

Цель: учить детей элементам искусства пантомимы, развивать выразительность мимики. Совершенствовать исполнительские умения детей в создании выразительного образа.

1. Одеваемся на улицу. Раздеваемся.
2. Много снега — протопчем тропинку.
3. Моем посуду. Вытираем.
4. Мама с папой собираются в театр.
5. Как падает снежинка.
6. Как ходит тишина.
7. Как скачет солнечный зайчик.
8. Жарим картошку: набираем, моем, чистим, режем, жарим, едим.
9. Едим щи, попалась вкусная косточка.
10. Рыбалка: сборы, поход, добывание червей, закидывание удочки, лов.
11. Разводим костер: собираем разные ветки, колем щепочки, зажигаем, подкладываем дрова. Потушили.
12. Лепим снежки.
13. Расцвели, как цветы. Завяли.
14. Волк крадется за зайцем. Не поймал.
15. Лошадка: бьет копытом, встряхивает гривой, скачет (рысью, галопом), приехала.
16. Котенок на солнышке: жмурится, нежится.
17. Пчела на цветке.
18. Обиженный щенок.
19. Обезьяна, изображающая вас,
20. Поросенок в луже.
21. Наездник на лошади.
22. Невеста на свадьбе. Жених.
23. Бабочка порхает с цветка
на цветок.
24. зуб болит.
25. Принцесса капризная, величественная.

26. Бабушка старенькая, хромает.
27. Холодно: мерзнут ноги, руки, тело.
28. Ловим кузнечика. Ничего не получилось.
29. Сосулька.
- У нас под крышей
Белый гвоздь висит (руки подняты вверх).
Солнце взойдёт —
Гвоздь упадет (расслабленные руки падают вниз, присесть).
30. Теплый луч упал на землю и согрел зернышко. Из него проклюнулся росток. Из него вырос прекрасный цветок. Он нежится на солнце, подставляет теплу каждый лепесток, поворачивая головку к солнцу.
31. Стыдно: брови приподняты вверх и сведены, плечи приподняты.
32. Я не знаю.
33. Гадкий утенок, его все гонят (голова опущена, плечи сведены назад).
34. Я — страшная гиена, Я — гневная гиена.
От гнева на моих губах Всегда вскипает пена.
35. Пожарить глазунью. Съесть.
36. «Мы в лесу». Звучит «Сладкая греза» П.И. Чайковского. Все дети выбирают себе образ на заданную тему, придумывают сюжет и воплощают его в движениях. Музыка остановилась, и дети остановились, взрослый задает вопросы детям.
— Ты кто? — Жучок. — Что делаешь? — Сплю. И т.д.

Игры - этюды:

Цель: развивать детское воображение. Обучать детей выражению различных эмоций и воспроизведению отдельных черт характера.

1. Представьте раннее утро. Вчера вам подарили новую игрушку, вам хочется везде носить ее с собой. Например, на улицу. А мама не разрешила. Вы обиделись (губки «надули»). Но это же мама — простили, улыбнулись (зубы сомкнуты).
2. Представьте себя собачкой в будке. Серьезная собачка. Ага, кто-то идет, надо предупредить (рычим).
3. Берем снежинку в руку и говорим ей хорошие слова. Говорим быстро, пока не растаяла.

4. Я работник сладкий,
Целый день на грядке:
Ем клубнику, ем малину,
Чтоб на всю наестся зиму...
Впереди арбузы — вот!..
Где мне взять второй живот?
5. На носочках я иду —
Маму я не разбужу.
6. Ах, какой искристый лед, А по льду пингвин идет.
7. Мальчик гладит котенка, который прикрывает глаза от удовольствия, мурлычет, трется головой о руки мальчика.
8. У ребенка в руках воображаемый кулек (коробка) с конфетами. Он угощает товарищей, которые берут и благодарят. Разворачивают фантики, кладут конфеты в рот, жуют. Вкусно.
9. Жадный пес
Дров принес,
Воды наносил,
Тесто замесил,
Пирогов напек,
Спрятал в уголок
И съел сам.
Гам, гам, гам!
10. Мама сердито отчитывает своего сына, промочившего ноги в луже
11. Дворник ворчит, выметая из подтаявшего снега прошлогодний мусор.
12. Весенний снеговик, которому весеннее солнце напекло голову; испуганный, ощущает слабость и недомогание.
13. Корова, тщательно пережевывающая первую весеннюю травку. Спокойно, с наслаждением.
14. Был у зайца дом как дом
Под развесистым кустом
И доволен был косой:
— Крыша есть над головой! —

А настала осень,
Куст листочки сбросил,
Дождь как из ведра полил,
Заяц шубу промочил. —

Мерзнет заяц под кустом:
— Никудышный этот дом!

15. Шерсть чесать — рука болит,
Письмо писать — рука болит,
Воду носить — рука болит,
Кашу варить — рука болит,
А каша готова — рука здорова.

16. У забора сиротливо
Пригорюнилась крапива.

Может, кем обижена?

Подошел поближе я,

А она-то, злюка,

Обожгла мне руку.

17. Шар надутый две подружки

Отнимали друг у дружки.

Весь перецарапали! Лопнул шар,

А две подружки посмотрели —

Нет игрушки, сели и заплакали...

18. Что за скрип? Что за хруст? Это что еще за куст?

— Как быть без хруста, Если я — капуста.

(Руки отведены в стороны ладонями вверх, плечи приподняты, рот раскрыт, брови и веки приподняты.)

19. Полюбуемся немножко,

Как ступает мягко кошка.

Еле слышно: топ-топ-топ

, Хвостик книзу: оп-оп-оп.

Но, подняв свой хвост пушистый,

Кошка может быть и быстрой.

Ввысь бросается отважно,
А потом вновь ходит важно.

Игры на развитие выразительной мимики.

Цель: учить использовать выразительную мимику для создания яркого образа.

1. Соленый чай.
2. Ем лимон.
3. Сердитый дедушка.
4. Лампочка потухла, зажглась.
5. Грязная бумажка.
6. Тепло-холодно.
7. Рассердились на драчуна.
8. Встретили хорошего знакомого.
9. Обиделись.
10. Удивились.
11. Испугались забияку.
12. Умеем лукавить (подмигивание).
13. Показать, как кошка выпрашивает колбасу (собака).
14. Мне грустно.
15. Получить подарок.
16. Две обезьяны: одна гримасничает — другая копирует первую.
17. Не сердись!
18. Верблюд решил, что он жираф,
И ходит, голову задрал.
У всех он вызывает смех,
А он, верблюд, плюет на всех.
19. Встретил ежика бычок
И лизнул его в бочок.
А лизнув его бочок,
Уколол свой язычок.
А колючий еж смеется:
— В рот не суй что попадетсЯ!

20. Будь внимателен.

21. Радость.

22. Восторг.

23. Я чищу зубы.

Превращение предмета

Цель. Развивать чувство веры и правды, смелость, сообразительность, воображение и фантазию.

Ход игры. Предмет кладется на стул в центре круга или передается по кругу от одного ребенка к другому. Каждый должен действовать с предметом по-своему, оправдывая его новое предназначение, чтобы была понятна суть превращения. Варианты превращения разных предметов:

а) карандаш или палочка — ключ, отвертка, вилка, ложка, шприц, градусник, зубная щетка, кисточка для рисования, дудочка, расческа и т.д.;

б) маленький мячик — яблоко, ракушка, снежок, картошка, камень, ежик, колобок, цыпленок и т.д.;

в) записная книжка — зеркальце, фонарик, мыло, шоколадка, обувная щетка, игра.

Можно превращать стул или деревянный куб, тогда дети должны оправдывать условное название предмета.

Например, большой деревянный куб может быть превращен в королевский трон, клумбу, памятник, костер и т.д.

Превращение комнаты

Цель. Развивать чувство веры и правды, смелость, сообразительность, воображение и фантазию

Ход игры. Дети распределяются на 2—3 группы, и каждая из них придумывает свой вариант превращения комнаты. Остальные дети по поведению участников превращения отгадывают, во что именно превращена комната.

Возможные варианты, предложенные детьми: магазин, театр, берег моря, поликлиника, зоопарк, замок Спящей красавицы, пещера дракона и т.д.

Превращение детей

Цель. Развивать чувство веры и правды, смелость, сообразительность, воображение и фантазию

Ход игры. По команде педагога дети превращаются в деревья, цветы, грибы, игрушки, бабочек, змей, лягушек, котят и т.д. Педагог может сам превратиться в злую волшебницу и превращать детей по своему желанию.

День рождения

Цель. Развивать навыки действия с воображаемыми предметами, воспитывать доброжелательность и контактность в отношениях со сверстниками.

Ход игры. С помощью считалки выбирается ребенок, который приглашает детей на «день рождения». Гости приходят по очереди и приносят воображаемые подарки.

С помощью выразительных движений, условных игровых действий дети должны показать, что именно они решили дарить.

Не ошибись

Цель. Развивать чувство ритма, произвольное внимание, координацию.

Ход игры. Педагог в разных сочетаниях и ритмах чередует хлопки в ладоши, притопы ногой и хлопки по коленям. Дети повторяют вслед за ним. Постепенно ритмические рисунки усложняются, а темп убыстряется.

Как живешь?

Цель. Развивать быстроту реакции, координацию движений, умение владеть жестами.

Ход игры.

Педагог	Дети	
— Как живешь?	— Вот так!	С настроением показать большой палец.
— А плывешь?	— Вот так!	Любым стилем.
— Как бежишь?	— Вот так!	Согнув руки в локтях, притопнуть поочередно ногами.
— Вдаль глядишь?	— Вот так!	Руки «козырьком» или «биноклем» к глазам.
— Ждешь обед?	— Вот так!	Поза ожидания, подпереть щеку рукой.
— Машешь вслед?	— Вот так!	Жест понятен.

— Утром спишь? — Вот так! Ручки под щечку.
— А шалишь? — Вот так! Надуть щечки и хлопнуть по ним кулачками.
(По Н.Пикулевой)

Тюльпан

Цель. Развивать пластику рук.

Ход игры. Дети стоят врассыпную в основной стойке, руки внизу, ладони вниз, средние пальцы соединены.

1. Утром тюльпан раскрывается Соединяя ладони, поднять руки к подбородку, раскрыть ладони, локти соединить.
2. На ночь закрывается Соединяя ладони, опустить руки вниз.
3. Тюльпанное дерево Внизу соединить тыльные стороны ладоней и поднимать руки над головой.
4. Раскидывает свои Руки сверху раскинуть в стороны, ветви ладони вверх.
5. И осенью листики опадают Повернуть ладони вниз и мягко опускать вниз, чуть перебирая пальцами.

Ежик

Цель. Развитие координации движений, ловкости, чувства ритма.

Ход игры. Дети лежат на спине, руки вытянуты вдоль головы, носки ног вытянуты.

1. Ежик съежился, Согнуть ноги в коленях, прижать свернулся, к животу, обхватить их руками, нос в колени.
2. Развернулся... Вернуться в исх. п.
3. Потянулся. Поворот на живот через правое плечо.
4. Раз, два, три, четыре, пять... Поднять прямые руки и ноги вверх, потянуться за руками.
5. Ежик съежился опять!.. Поворот на спину через левое плечо, обхватить руками ноги, согнутые в коленях, нос в колени.

Марионетки

Цель. Развивать умение владеть своим телом, ощущать импульс.

Ход игры. Дети стоят врассыпную в основной стойке. По хлопку педагога они должны импульсивно, очень резко принять какую-либо позу, по второму хлопку — быстро принять новую позу и т.д. В упражнении должны участвовать все части тела, менять положение в пространстве (лежа, сидя, стоя).

В «Детском мире»

Цель. Развивать воображение и фантазию, учить создавать образы с помощью выразительных движений.

Ход игры. Дети распределяются на покупателей и игрушки, выбирают ребенка на роль продавца. Покупатели по очереди просят продавца показать ту или иную игрушку. Продавец заводит ее ключом. Игрушка оживает, начинает двигаться, а покупатель должен отгадать, что это за игрушка. Затем дети меняются ролями.

Одно и то же по-разному

Цель. Развивать умение оправдывать свое поведение, свои действия нафантазированными причинами (предлагаемыми обстоятельствами), развивать воображение, веру, фантазию.

Ход игры. Детям предлагается придумать и показать несколько вариантов поведения по определенному заданию: человек «идет», «сидит», «бежит», «поднимает руку», «слушает» и т.д.

Каждый ребенок придумывает свой вариант поведения, а остальные дети должны догадаться, чем он занимается и где находится. Одно и то же действие в разных условиях выглядит по-разному.

Дети делятся на 2—3 творческие группы, и каждая получает определенное задание.

I группа — задание «сидеть». Возможные варианты:

- а) сидеть у телевизора;
- б) сидеть в цирке;
- в) сидеть в кабинете у зубного врача;
- г) сидеть у шахматной доски;
- д) сидеть с удочкой на берегу реки и т.п.

II группа — задание «идти». Возможные варианты:

- а) идти по дороге, вокруг лужи и грязь;
- б) идти по горячему песку;
- в) идти по палубе корабля;
- г) идти по бревну или узкому мостику;
- д) идти по узкой горной тропинке и т.д.

III группа — задание «бежать». Возможные варианты:

- а) бежать, опаздывая в театр;
- б) бежать от злой собаки;
- в) бежать, попав под дождь;
- г) бежать, играя в жмурки и т.д.

IV группа — задание «размахивать руками». Возможные варианты:

- а) отгонять комаров;
- б) подавать сигнал кораблю, чтобы заметили;
- в) сушить мокрые руки и т.д.

V группа — задание «Ловить зверюшку». Возможные варианты:

- а) кошку;
- б) попугайчика;
- в) кузнечика и т.д.

Угадай, что я делаю

Цель. Оправдать заданную позу, развивать память, воображение.

Ход игры. Педагог предлагает детям принять определенную позу и оправдать ее.

1. Стоять с поднятой рукой. Возможные варианты ответов: кладу книгу на полку; достаю конфету из вазы в шкафчике; вешаю куртку; украшаю елку и т.п.
2. Стоять на коленях, руки и корпус устремлены вперед. Ищу под столом ложку; наблюдаю за гусеницей; кормлю котенка; натираю пол.
3. Сидеть на корточках. Смотрю на разбитую чашку; рисую мелом.
4. Наклониться вперед. Завязываю шнурки; поднимаю платок, срываю цветок.

Что слышишь?

Цель. Тренировать слуховое внимание.

Ход игры. Сидеть спокойно и слушать звуки, которые прозвучат в комнате для занятий в течение определенного времени. Вариант: слушать звуки в коридоре или за окном.

Запомни фотографию

Цель. Развивать произвольное внимание, воображение и фантазию, согласованность действий.

Ход игры. Дети распределяются на несколько групп по 4—5 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.

Телепаты

Цель. Учить удерживать внимание, чувствовать партнера.

Ход игры. Дети стоят враспынную, 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.

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 (3—5 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 7—8 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 или 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 — «иголлка», остальные дети становятся, держась за руки, за ним — «нитка». «Иголлка» 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.