

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное
учреждение «Детский сад «Родничок» с. Быков

**Дидактические игры для детей
дошкольного возраста на развитие
памяти**

**Выполнила:
Воспитатель
Саутченко Н. В.**



«Собери цветок»

Цель: обобщить знания детей о составных частях растений, упражнять в употреблении существительных в родительном падеже, единственного и множественного числа, развивать зрительное внимание, память.

Материал: карточки с изображением стеблей с листьями, карточки с головками цветов.

Ход игры:

Вариант 1. Педагог раздаёт детям карточки с изображением стеблей с листьями. Детям показывает карточку с изображением головок цветков разных растений.

Воспитатель. Листья зелёные оживут,

И свой цветочек найдут.

Ребёнок, у которого есть изображение листьев и стебля к этому цветку отвечает: «Я узнала тебя, ромашка, ты мой стебелёк». Ребёнок получает карточку и составляет цветок.

Вариант 2. У педагога - стебли с листья, у детей - цветы.

Воспитатель. Цветок, цветок, оживёт, и свой листочек найдёт!

Ребёнок. Я вас узнал, вы. Вы листочки моего колокольчика.

По ходу игры воспитатель может задавать детям вопросы: «Что ещё ты знаешь о ромашке? Где она любит расти? Когда расцветает? А есть ли у ромашки какие-то особые приметы? Сравни ромашку и колокольчик по сходным признакам, Чем отличается ромашка от мака?» и т.д.

«Посадим цветы на клумбу»

Цель: обобщить знания детей о сезоне, времени цветения и месте произрастания цветов, тренировать в составлении описательных рассказов: развивать связную речь, зрительное внимание, память. Воспитывать бережное отношение к растениям.

Оборудование: Большие картонные карты с изображением букетов цветов, маленькие карточки с изображением одного цветка для составления клумбы.

Ход игры

Воспитатель. Каждому из нас приятно любоваться красивыми цветами, которые растут на клумбах нашего города. А как вы думаете, можно их рвать и собирать в букеты? (Ответы детей)

- Конечно, собирать цветы в букеты не нужно, вот «посадить» их на клумбу можно. Перед вами разложены карты, на которых изображены полевые (садовые, первоцветы) цветы. Найдите на маленьких карточках изображение выбранных вами цветов и «посадите» их на клумбу. (Работа детей)

- Молодцы, какие красивые цветы расцвели на ваших клумбах. А, теперь не называя самого цветка, расскажите всё о нём (когда расцветает, где любит расти, какого цвета).

«Расти, цветок, расцветай»

Цель: расширить знания детей о процессе развития растений; упражнять в составлении связных рассказов с установлением причинно-следственных связей; развивать зрительное внимание (анализ синтез, сравнение).

Оборудование: картонный круг, разделённый на 8 сегментов, 8 различных сегментов с изображением различных этапов развития растения.

Ход игры

Воспитатель: Ребята, чтобы цветочек вырос, надо сначала посадить в землю маленькое семечко, ухаживать за ним, когда появится росток, выпалывать сорняки. Так выращивать садовые цветы. Однако на лугу, в лесу, в поле растёт много разных цветов, хотя их никто не сажал и не ухаживал. О них заботилась сама природа. Ветер принёс семечко, дождик его полил, солнышко приласкало - и вырос прекрасный цветок

- А теперь отгадайте загадку.

Зацвели в траве жёлтые сестрицы.

Поседели, и с ветром полетели.

На землю упадут, опять зацветут. (Одуванчик)

- Вы узнали, о каком цветке загадка? (Ответ детей) Правильно, это одуванчик. А теперь расскажите мне, пожалуйста, как растёт это цветок. А помогут вам эти картинки. Внимательно их рассмотрите: на каждой карточке изображён определённый этап развития растения, начиная с семени. Выкладывайте эти картинки по кругу, по часовой стрелки в правильной последовательности.

Дети самостоятельно составляют из сегментов круг, причём каждый рассказывает о «своём» этапе развития растения

В ходе игры воспитатель помогает воспитанникам наводящими вопросами, на которые дети должны дать развёрнутый ответ, например: «А что нужно семечку, чтобы прорасти?» (Чтобы прорасти семечку нужны: вода, тепло и свет). Какое по форме листьев это растение? (Растения-остролисты). Какого цвета цветок? Покажи стебель, листья, бутон, распустившийся цветок. А почему разлетелся одуванчик? (Одуванчик разлетелся, потому что подул ветерок. Ветер разнесёт Семена, а они упадут на землю и скоро вырастут новые одуванчики).

«Пуговицы»

Играют двое. Перед каждым игроком лежит набор пуговиц, причем наборы абсолютно одинаковые. Внутри одного набора ни одна пуговица не повторяется. Количество пуговиц из набора, используемых в игре, зависит от уровня сложности последней: чем сложнее игра, тем больше используется пуговиц. Для начала можно взять всего три пуговицы, но при этом перед играющими лежит весь набор, из которого выбираются эти пуговицы. У каждого игрока есть игровое поле, представляющее собой квадрат, разделенный на клетки. Чем сложнее игра, тем больше клеток в квадрате.

Для начала можно взять игровое поле из четырех или шести клеток. И так, игра начинается с тремя пуговицами на игровом поле из 4-6 клеток. Начиная игру выставляет на своем поле три пуговицы из имеющегося у него набора. Второй участник игры должен посмотреть на расположение пуговиц, запомнить, где какая лежит, после чего первый накрывает свое поле листком, а второй должен выбрать из своего набора и расставить на своем поле соответствующие пуговицы. Затем выполняется правильность выполнения задания.

Игра усложняется появлением большего числа клеток на игровом поле и большего количества пуговиц.

Как правило, дети сначала не могут справиться с игрой. Им предлагается брать каждую пуговицу в руки, рассматривать, ощупывать, описывать внешний вид вслух, также вслух объяснять себе, где эта пуговица лежит. При соблюдении такого способа запоминания результат, как правило, неплохой.

«Выполни движения»

Цель: Развивать двигательную и зрительную память, внимание, координацию движений.

Ход игры

Детям, стоящим в шеренге, показывают комплекс двигательных действий и просят повторить движения в той последовательности, в которой они были показаны. Игроки, допустившие ошибку, делают шаг вперед. Выигрывают дети, не сдвинувшиеся с места.

Комплекс 1

(И. п. - основная стойка)

- 1) руки вверх;
- 2) хлопок над головой;
- 3) руки в стороны;
- 4) руки к плечам;

5) руки вниз.

Комплекс 2

- 1) руки на пояс;
- 2) наклон влево;
- 3) исходное положение;
- 4) наклон вправо;
- 5) исходное положение.

Комплекс 3

- 1) голову повернуть налево;
- 2) голову повернуть направо;
- 3) голову держать прямо;
- 4) голову опустить вниз.

Комплекс 4

- 1) руки вперед;
- 2) присесть;
- 3) исходное положение;
- 4) голову повернуть направо;
- 5) голову повернуть налево;
- 6) голова прямо.

Варианты:

1. Показ упражнений можно сочетать с названием движения. В этом случае развивается еще и слуховая память.
2. Движения не показываются, а только называются. Ребенок должен вспомнить, как они выполняются.

«Запомни порядок»

Цель: развивать память, внимание.

Ход игры

Дети строятся в шеренгу в произвольном порядке. Водящий, посмотрев на них, должен отвернуться и перечислить, кто за кем стоит. Затем

водящим становится другой ребенок. В конце игры отмечают тех, кто выполнил задание без ошибок.

«У ребят порядок строгий»

Цели: развивать зрительную память, внимание; закреплять навыки перестроения.

Ход игры

Игроки выстраиваются в колонну по одному, или шеренгу. По команде они начинают ходить в произвольном порядке по залу, произнося слова:

У ребят порядок строгий,

Знают все свои места;

Так трубите веселее:

Тра-та-та, тра-та-та!

После этих слов педагог вытягивает правую или левую руку в сторону и командует: «Становитесь! ». Дети должны быстро построиться на свои места, в направлении, указанном педагогом.

Варианты:

1. После каждого построения порядок расположения игроков меняется.
2. Если педагог вытягивает руку вперед, то дети должны построиться в колонну, если педагог поднимает руку в сторону, дети строятся в шеренгу.

«Заколдованный шарик»

Цель: развивать долговременную память на слова, координацию движений.

Материал: два воздушных шарика.

Ход игры

Надуйте два воздушных шарика, покажите детям, как они плавают в воздухе, и разрешите немного с ними поиграть. Через некоторое время скажите детям, что вы знаете волшебное заклинание. Потрите шарик об

одежду, чтобы зарядить его статическим электричеством, и скажите заклинание:

Снип, снап, снуре - раз, два и три!

Шар заколдован – иди посмотри!

«Прилепите» шарики к стене на таком расстоянии, чтобы дети могли их достать, поиграть с ними. Повторите заклинание, позвольте детям самим приклеить шарики. Пусть дети сами повторят заклинание и прилепят шары.

«Волшебная цифра»

Цели: совершенствовать память; закреплять математический счет; развивать координационные способности.

Материал: карточки с цифрами, коврик или мат.

Ход игры

Педагог говорит, что если хорошо знать цифры, то попадешь в страну знаний. Для каждого он сообщает его волшебную цифру.

На коврик вразброс кладут цифры (по количеству участников игры). Игроки запоминают свой номер, сообщенный педагогом. По сигналу педагога участники бегут к коврику и ищут свою цифру, затем оббегают коврик справа и возвращаются к месту старта.

Отмечаются дети, быстро и правильно выполнившие задание. Если в группе много детей, можно провести эстафету.

«Вот так позы»

Цель: развивать моторную и зрительную память, произвольный самоконтроль, устойчивость внимания.

Ход игры

Участники игры принимают позы, соответствующие определенному виду спорта (определенной профессии, движению животного и т. п.) . Водящий, посмотрев на них должен запомнить, воспроизвести их и

прокомментировать после того, как все дети вернуться в исходное положение.

Игра может усложняться: водящий повторяет позы увеличивающегося числа детей.

Отмечаются лучшие водящие.

«Вызови по имени»

Цель: развивать двигательную память, долговременную память на слова, интенсивность и устойчивость внимания, чувство времени, ловкость.

Материал: мяч.

Ход игры

Участники делятся на две команды. По сигналу педагога они свободно передвигаются по всему залу. Внезапно педагог подбрасывает мяч и называет имя участника первой команды, который должен поймать мяч. Аналогично вызывается участник второй команды. Побеждает команда,

«Чего не хватает?»

На столик ставятся несколько предметов, игрушки. Ребенок внимательно смотрит на них одну - две минуты, а затем отворачивается. В этот момент взрослый убирает один из предметов. Задача ребенка - вспомнить, какого предмета не хватает (для детей старшего дошкольного возраста предлагается более сложный вариант – с исчезновением двух и более игрушек). Ответные действия детей могут быть разными. В зависимости от готовности, ребенок может найти игрушку на другом столе, в комнате, на более удаленном расстоянии, выбрать табличку с названием игрушки и т. д. Эта игра имеет и другой вариант. Ребенку надо запомнить место расположения игрушки среди других, а после того, как взрослый за ширмой нарушит этот порядок, вернуть ее на прежнее место. Возможна и обратная версия – игра «Кто к нам пришел?», когда взрослый не убирает, а добавляет предмет или несколько предметов за ширмой.

«Узнай предмет»

Ребенку старшего дошкольного возраста завязывают глаза, и по очереди кладут в его вытянутую руку различные предметы. При этом их названия вслух не произносятся, малыш сам должен догадаться о том, что это за вещь. После того, как ряд предметов (3-10) будет обследован, ему предлагают назвать все эти вещи, причем, в той последовательности, в которой они вкладывались в руку. Сложность задания заключается в том, что ребенку требуется выполнять 2 мыслительные операции – узнавание и запоминание.

«Кому что нужно?»

Цель: учить соотносить орудия труда с профессией людей; воспитывать интерес к труду взрослых, желание помогать им; развивать память, внимание; брать на себя роли людей разных профессий в творческих играх.

Игровые правила. Называть профессию в соответствии с предметами труда. Воспитывать, где видели такого работника.

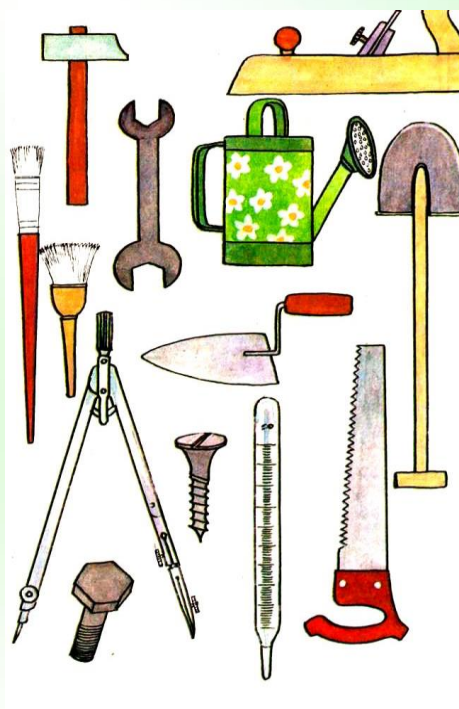
Игровое действие. Поиск нужных предметов.

Ход игры. У воспитателя на столе приготовлены картинки для труда людей разных профессий – картинки: медицинских инструментов, для работы на огороде (грабли, лопата, тяпка), кухонная посуда, стиральная машина, утюг, пылесос, молоток, рубанок, гвозди, гаечный ключ и др.

Воспитатель приглашает по одному участнику к своему столу. Тот берет какой-либо инструмент и называет его. Остальные дети должны назвать, кому что нужно для работы. Например, ребенок показал и назвал молоток. Дети хором отвечают: «Он нужен столяру, плотнику».

Если есть несколько орудий труда для одной какой-либо профессии, воспитатель предлагает детям их найти. Приглашенные к столу находят предметы и правильно называют их. Игра продолжается до тех пор, пока не

будут названы все орудия, нужные для труда людям разных профессий. Закончить игру можно так: дети делятся на две группы; одна группа называет орудия труда, а другая – профессии. Выигрывает та группа, участники которой ни разу не ошиблась.



«Создай образ»

Цель: Упражнять в запоминании геометрических фигур и изображении этих фигур с помощью жестов и поз.

Игровое правило: Изображать геометрические фигуры с помощью только жестов и поз.

Игровые действия: Запоминать геометрические фигуры, изображать их с помощью жестов и поз.

Игровой материал: В актовом зале развешены картины или расставлены игрушки изображающие диких животных.

Ход игры: Предложить детям отправится в заповедник, понаблюдать за дикими животными. Громко разговаривать там нельзя, животные могут испугаться.

Для передачи информации детям предлагается запомнить условные слова, зашифрованные в геометрические фигуры. В процессе запоминания дети должны изображать позой, жестом каждый из предметов (геометрические фигуры расположены в ряд, от 8 до 10 фигур).

Как «стирающий» фактор можно использовать прослушивание аудиозаписи с голосами леса.

Гуляя по заповеднику, дети делятся впечатлениями с помощью зашифрованных слов – фигур, изображая их позами и жестами.

2 вариант: в горах, когда находишься в зоне видимости, но не слышишь товарища; то же отделочники на высотном здании.

«Не забудь картинку»

Цель: Упражнять в запоминании геометрических фигур, расположенных, на каждой картинке по-разному; находить по памяти парную картинку или собирать узор по памяти.

Игровые правила: Находить в окружающей обстановке «номер» (набор геометрических фигур) гаража, такой же, как у машины, уметь доказать их сходство.

Игровое действие: Поиск знакомых «номеров».

Ход игры: Заранее подготавливают несколько парных карточек (номеров) для машин и гаражей.

Воспитатель объясняет детям, что они будут играть в подвижную игру «Автомобили».

Но сегодня каждый автомобиль получит свой номер (карточка на веревочке, одевается на шею). Нужно его хорошо запомнить, для того чтобы после игры поставить машину в свой гараж, с таким же номером.

- Сегодня дождливая погода, дороги очень грязные. Грязь так и летит из под колес на номер.

Во время игры номера переворачиваются (забрызгиваются грязью). Детям предлагается найти свой гараж, с тем же номером как у машины.

-Номер невидимо его «спрятала» грязь. Постарайтесь вспомнить свой номер машины, и вы найдете свой гараж.

2 вариант: Сильный ветер перепутал цифры (геометрические фигуры) на номере гаража, нужно его восстановить.

«Нарисуй правильно схему»

Цель: Упражнять в умении удерживать в памяти рисунки и их образы, воспроизводить их по необходимости в ходе игры.

Игровые правила: Запоминать необходимые схемы, правильно их воспроизводить.

Игровые действия: Запоминание, воспроизведение, преодоление препятствий.

Игровой материал: Карточка N1 с изображением картинок и схем, карточка N2 с изображением только картинок, кубы – модули или любое физ. оборудование, для полосы препятствий, наушники.

Ход игры: Детям предлагают поиграть в разведчиков. Разбившись на группы по два человека – распределяют роли (радист, связной). Все группы, перед выполнением задания, знакомят с шифровальной таблицей (карточка с изображением картинок и схем).

Радисты уходят ждать связных в условленное место (конец полосы препятствий). Связные получают «информацию» (карточка N1 на которой обведены 7 – 10 изображений). С собой «информацию» нести нельзя, нужно запомнить.

Преодолев полосу препятствий связной зарисовывает запомненные схемы. Радисту необходимо расшифровать схемы (найти на карточке N2 соответствующие рисунки) и передать информацию в «Центр».

Играющие дети меняются ролями.

2 вариант: Внести соревновательный элемент – кто из пар быстрее и точнее передаст информацию.

«Кодовый замок»

Цель: Упражнять в запоминании узора, в воспроизведении его по памяти.

Игровое правило: Входная дверь откроется в том случае, если правильно набран код замка.

Игровые действия: Запомнить узор, воспроизвести узор по памяти.

Ход игры: Проводится, как часть любой сюжетной игры, где в сюжете необходима дверь.

Напр. в сюжетной игре «Дом», перед уходом ребенка на прогулку (школу, магазин и т.п.) мама знакомит его с новым кодовым замком. Объясняет, что если забыть код дверь дома не откроется. С внутренней стороны двери висит схема кода (карточка с узором, состоящим из разноцветных кругов), с наружной – магнитная доска с набором разноцветных магнитов.

Возвращаясь с прогулки ребенку необходимо вспомнить и «набрать» правильный код замка.

Карточки с рисунком кода можно менять, так же увеличивать количество кружков.

«Поможем маме»

Цель: Упражнять детей в составлении целого из отдельных частей.

Игровое правило: Правильно собирать из частей целое.

Игровые действия: Поиск, складывание частей целого.

Игровой материал: Рамки – вкладыши Монтессори, из них собираются вазы.

Ход игры: Роль мамы может исполнять воспитатель или любой желающий ребенок.

Детям объясняют, что их маме нравятся красивые вазы. Их у нее много. Вазы рассматриваются. (вазы расставляются там, где есть опора напр. мольберт, полка). Затем детей отвлекает «стирающее» событие: приходит гость или начинается мультфильм. В это время кот – шалун роняет вазы. Мама огорчается. Детям предлагается порадовать маму, собрать и «склеить» вазы.

Как усложняющий момент можно предложить то, что при падении кусочки ваз перемешались.

«Магазин»

Цель: Учить детей описывать предмет, находить его существенные признаки; узнавать предмет по описанию.

Игровое правило: Мама покупает игрушку, если о ней хорошо рассказал ребенок, и она её узнает.

Игровые действия: Считалкой выбирают того, кому будут покупать игрушку; описание игрушки.

Ход игры: В магазин привезли новые игрушки. Детям мама сможет купить игрушку в том случае если ребенок хорошо, подробно его опишет (сам предмет не называется) и она сможет узнать ее в магазине.

«Заколдованный мешочек»

Цель: Упражнять детей в различении предметов на ощупь по форме, материалу.

Игровое правило: Не подглядывая в мешочек найти необходимый предмет.

Игровые действия: Поиск в мешочке определенного предмета.

Игровой материал: Мешочек с разнообразными мелкими игрушками и пластмассовыми фруктами (по возможности настоящие).

Ход игры: «Дед Мороз оставил (прислал) для малышей мешочек с игрушками. Эти игрушки нужно отдать в ясельную группу, когда туда придут новые детишки. Но это будет еще не скоро.

Баба Яга решила снова повредничать и подложила в мешок свежие фрукты (овощи). Фрукты от долгого хранения портятся, испортятся и игрушки. Мешочек она еще и заколдовала, если его открыть, то все исчезнет».

Детям предлагается осторожно, не заглядывая в мешочек, на ощупь достать все фрукты (овощи).

После того, как все фрукты будут извлечены и мешок расколдован, расспросить детей, какие, по их мнению, в мешочке лежат игрушки. После ответов сравнить их с содержимым мешочка.

«Гуляем по поселку»

Цель: Закреплять знания о родном поселке, о расположении его основных строений.

Игровое правило: За определенное время правильно зарисовать или построить основную улицу поселка.

Игровые действия: Строительство основной улицы поселка.

Ход игры: Перед проведением игры с детьми проводится целевая прогулка по поселку. После прогулки дети совместно с воспитателем составляют план – схему улицы поселка, отмечают основные строения.

Схема вешается в групповой комнате. Несколько дней спустя схему, для проведения игры, дают в среднюю группу.

В группу приходят гости (новые игрушки). Им все интересно посмотреть и садик, и все, что есть рядом с садиком.

На улице уже темно и ничего не видно. Схемы тоже нет. Детям предлагается построить улицу из строительного материала.

После окончания строительства дети вместе с игрушками «гуляют» по поселку и знакомят гостей с теми строениями, которые есть на главной улице.

2 вариант: схема детского сада, схема участка детского сада.

«Осенние листья»

Цель: упражнять детей в нахождении листьев по сходству; активизировать словарь детей (названия деревьев: клен, дуб, рябина, береза и т.д.); воспитывать слуховое внимание; развивать память;

Игровые правила. Бежать можно только после того, как правильно назовешь дерево, от которого лист, после слов воспитателя: «Такой листок – лети ко мне».

Игровые действия. Сравнение листьев, нахождение одинаковых листьев и деревьев, бег по сигналу воспитателя.

Ход игры. Воспитатель на прогулке вместе с детьми собирает листья деревьев, растущих на участке. Оставляет для себя по одному листу от каждого дерева. Дети стоят полукругом возле воспитателя. Обращаясь к ним, педагог говорит:

- Дети, вы знаете, какие деревья растут на нашем участке? Давайте назовем их и подойдем к ним (называет, дети рассматривают дерево, листья.) Посмотрите, какие листья у клена. Большие, с зубцами, а вот лист рябины. У листа есть небольшие листики. Сам лист похож на перышко.

Сравнивая и называя листья, воспитатель выясняет, что знают дети о деревьях, чем отличаются их листья.

- А сейчас мы поиграем. У меня в руках листья от разных деревьев. (Показывает.) Повторим их названия. Я раздам вам всем по листику. И у себя оставлю несколько штук. Когда я покажу листик и скажу: «У кого такой же лист, лети ко мне!» - вы побежите ко мне. Будьте внимательны! Старайтесь не ошибаться.

Отойдя в сторону, дает сигнал: «У кого такой же лист, лети ко мне!»

Воспитатель следит за тем, чтобы дети бежали только после сигнала.

Хвалит тех, кто этого правила не нарушает.

Для закрепления знаний можно поменяться листьями и возобновить игру.



«Спорт»

Цель: закрепить знания детей о видах спорта; пробуждать желание заниматься им; воспитывать интерес к спортсменам, гордость за их победы; развивать память;

Игровое правило. Подбирая нужные для данного вида спорта предметы, правильно называть вид спорта и предметы.

Игровое действие. Подбирать картинки с изображением разных видов спорта.

Ход игры. Воспитатель рассматривает с детьми большие картинки, на которых изображены спортивные сюжеты: игры в футбол, хоккей, волейбол, художественная гимнастика, гребля и др.; беседует с детьми, уточняет их знания. Раздав детям картинки, педагог предлагает им подобрать нужные предметы для каждого спортсмена. Он обращает внимание детей на предметы, которые лежат на ковре: обруч, ленту, футбольный мяч, клюшку, шайбу, ракетку, воланчик, лодочку, весла др. Дети называют их.

- А теперь послушайте правила игры. По сигналу (свисток) вы найдете и положите к картинке, где нарисован один вид спорта, те предметы, которые нужны этим спортсменам. Будьте внимательны!

Дает сигнал. После того как все предметы положены к соответствующим картинкам, дети проверяют, нет ли ошибки.

В игре закрепляются знания о видах спорта, о спортивном инвентаре, а также воспитывается интерес к спорту. Игру можно закончить беседой о спортсменах – чемпионах соревнований, рассматриванием картин, фотографий на спортивные темы.

Затем воспитатель предлагает детям взять предметы, которые использовались в игре, с собой на прогулку и поиграть в спортивные игры самостоятельно.

«Кто ушел?»

Цель: развивает память, внимание.

Ход игры

Дети строятся в шеренгу в произвольном порядке. Водящий, посмотрев на них, отворачивается. В это время, по указанию педагога, один из детей уходит из зала. Водящий должен повернуться и угадать, кого из детей не хватает.

Вариант.

Когда кто-то из детей уходит, остальные меняются местами, чтобы запутать водящего.

«Сосед, подними руку»

Цель: развивает память, внимание.

Ход игры

Играющие, стоя или сидя (в зависимости от уговора, образуют круг. По жребии выбирают водящего, который встает посреди круга. Он спокойно ходит по кругу, затем останавливается напротив одного из игроков и громко произносит: «Руки!» Тот игрок, к кому обратился водящий, продолжает стоять (сидеть, не меняя положения. А оба его соседа должны поднять вверх одну руку (сосед справа – левую, а сосед слева – правую, т. е. ту руку, которая ближе к игроку, который между ними. Если кто-то из ребят ошибся, то он меняется с водящим ролями.

Играют в установленное время. Выигрывает тот ребенок, кто ни разу не был ведущим.

Правила игры. Игрок считается проигравшим даже тогда, когда он только попытался поднять не ту руку. Водящий должен останавливаться точно напротив игрока, к которому он обращается.

«Ловишки с мячом»

Цели: развивать память, ловкость, скоростные способности; закреплять счет.

Материал: мяч.

Ход игры

Дети, стоя в кругу, передают друг другу мяч со словами:

Раз, два, три –

Мяч скорей бери.

Четыре, пять, шесть –

Вон он, вон он здесь.

Семь, восемь, девять –

Бросай, кто умеет.

Тот игрок, у которого на последнем слове окажется мяч, говорит: «Я» и бросает его в разбегающихся детей. Осалив мячом первого игрока, «ловишка» берет мяч в руки. Играющие вновь строятся в круг. Игра продолжается.