**Картотека игр по развитию "4К" компетенций для детей старшего дошкольного возраста**

Использование данных игр дают возможность формировать логическое мышление; эмоциональный интеллект; развивать креативность; воображение; связную речь. А так же позволяют раскрыть свой личностный потенциал, реализовать внутренние потребности, ставить цели, делать осознанный выбор, успешно социализироваться в обществе, эффективно взаимодействовать с взрослыми, сверстниками и детьми другого возраста (разновозрастное общение).

**Игры для развития критического мышления:**

**Игра в шахматы** - Классический пример игры на анализ действий. В них идет совершенно традиционное развитие критического мышления: человек играет сотни и тысячи партий и анализирует их.

**Игра «Морской бой».** Эта игра на построение гипотез - Игрок выдвигает простые гипотезы о расположении судов и сразу же их проверяет; разрабатывает свою стратегию.

**Игра «Крестики-нолики»** формирует понимание причинно-следственных связей.

**Игра «Да» или «Нет».**

Один человек загадывает – другой или другие отгадывают. Отгадку надо найти при помощи вопросов, ответами на которые могут быть слова «да» и «нет».

Задавать вопросы помогают признаки, которыми обладает объект: цвет, форма, размер, его части, месторасположение, звук, запах, вкус, температура, материал, способность двигаться.

Например: это живое (да), растение (нет), животное (да), домашнее (нет), дикое (да), рыжее (нет), с колючками (да), это ёж? Да.

**Игра «Найди серединку, убери половинку» (вариант игры «Да» или «Нет»).**

Объекты (цифры, числа, картинки, игрушки) должны быть выстроены линейно, расставлены на плоскости или распределены в объемном пространстве. Ведущий дает задание: найти загаданный объект. Отгадывающий игрок должен задавать вопросы по его поиску, не перечисляя названия объектов, а сужая поле поиска, отсекая часть пространства. На вопросы можно отвечать словами: «Да», «Нет».

 Например, предлагаются картинки:



 Нам надо отгадать загаданную картинку (загадана змея) за наименьшее количество вопросов. Помня правило «найди серединку, убери половинку», ищем серединку, это индюк, начинаем спрашивать ведущего.

- Это слева от индюка? Да. Снова ищем серединку, это перец.



- Это справа от перца? Да



- Это змея? Да

 Объект отгадан за 3 вопроса.

**Игра «Кто кем (чем) будет?» «Кто кем (чем) был?»**

Кем или чем будет яйцо? (например, может быть птенцом, крокодилом, черепахой, змеей, яишницей, пирогом). Кирпич. Бумага. Снег и т.д.

Был, была: цветок, ботинки, хлеб, взрослый и т.д.?

**Игра «Третий лишний»**

Необходимо назвать лишний предмет и объяснить, почему он лишний. Например,

• молоко, сок, хлеб;

• машина, лошадь, трамвай;

• роза, береза, ёлка;

• дождь, снег, река;

**Игра «Какое что бывает?»**

Например:

• Что бывает высоким? (дерево, столб, человек, дом).

• Что бывает длинным? (коротким)

• Что бывает широким (узким)?

• Что бывает круглым (квадратным)? Пушистым, мягким, твердым, острым, холодным, белым, черным и т. д.

**Игра «Назови часть целого»**

Данная игра направлена на развитие у детей способности видеть не только целое, но и часть целого.

Взрослый называет любое слово, а ребенок должен назвать его часть.

Например, стол – ножки ( столешница), дерево – ствол ( ветви, листья, кора), машина – колеса ( сиденье, кузов, двери и т.д.)

Слова могут быть разные.

Все это поможет развить мышление и словарный запас ребенка.

**«Что это?»**

Воспитатель называет слово, а дети должны подумать: что это или про кого так можно сказать: бегущий (висящий, брошенный, срубленный и т.д.). Предложить детям нарисовать.

 **Синквейн** – стихотворение из пяти строк.

Цель: синтезирование, обобщение информации по теме, развитие речи, пополнение словарного запаса. Синквейн – быстрый, мощный инструмент для рефлексии, способ резюмировать информацию, излагать сложные идеи, чувства и представления в нескольких словах.

Строгие правила составления синквейна таковы:

1. (первая строка – тема, выраженная ОДНИМ словом, обычно именем существительным);

2. (вторая строка – описание темы в ДВУХ словах именами прилагательными);

3. (третья строка – описание действия в рамках темы ТРЕМЯ словами-глаголами);

4. (четвёртая строка – фраза из ЧЕТЫРЁХ слов, выражающая отношение автора к данной теме);

5. (пятая строка – ОДНО слово-синоним к первому, на эмоционально-образном или философско-обобщённом уровне, повторяющее суть темы).

Синквейн по рассказу Н. Н. Носова «Заплатка»

1. Штаны
2. Замечательные зелёные
3. Полез зацепился порвал
4. Сам порвал – сам зашей
5. Одежда

**Игра « Увеличение – уменьшение»**

Суть игры, что надо мысленно представить, как какой-либо предмет (объект) начинает становиться больше или наоборот уменьшается.

Например, представьте, что будет, если снежинки были бы размером с человека.

Высказывайте предположения вместе: в снегопад невозможно ходить, ведь снежинки огромные; сугробы будут больше; неудобно чистить такие большие снежинки т.д.

Или наоборот, представьте, что машины стали размером с муравья: люди не поместятся в такие мини машины; они будут долго ехать; на такие машины можно наступить и т.д.

Обсуждайте вместе с детьми, что в этих идеях будет хорошего и удобного, а что плохого.

**Что сначала, что потом.**

Уже в раннем возрасте ребенка можно научить расставлять приоритеты, не размениваться на мелочи в своих поступках и соблюдать правильные последовательности. Игра «Что сначала, что потом» в ненавязчивой и приятной форме поможет вам в этом начинании.

Для кого: Для тех, кто любит понимать взаимосвязь событий.

Подготовка: Для игры вырежьте карточки и положите их в непрозрачную емкость. Это всегда добавляет в игру неожиданности и интереса – тем более, малыш может сам вытаскивать бумажки. В любом случае вы можете читать все вопросы подряд с листа.

Как играть: Познакомьте ребенка с понятиями «сначала» и «потом». Например, «Сначала чай наливают, а потом пьют», «Сначала человек ложится спать, а потом просыпается», «Сначала самолет взлетает, а потом садится». Когда малыш поймет смысл слов, предложите ему сыграть в игру. Ребенок сначала должен вытянуть карточку. Прочитайте ее ему и попросите закончить предложение. Если малыш будет затрудняться с ответом, задавайте ему наводящие вопросы. Главное, помните, нет единственно правильного ответа. Важно только, чтобы ребенок мог объяснить вам логику своей последовательности.

Сначала солнышко встает, а потом…

Сначала идёт весна, а потом…

Сначала книжку начинают читать, а потом…

Сначала птичка откладывает яичко, а потом…

Сначала люди готовят еду, а потом…

Сначала человек сажает семена растения, а потом…

Сначала идёт дождик, а потом…

Сначала на деревьях вырастают яблоки, а потом…

Сначала мальчик намазывает зубную пасту на щётку, а потом…

Сначала художник берет карандаш, а потом…

Сначала птицы улетают на юг, а потом…

Сначала дед Мороз приносит подарки под ёлку, а потом…

Сначала медведь лезет к пчёлам за медом, а потом…

Сначала Маша ест снег, а потом…

Сначала мальчик попадает под дождь, а потом…

Сначала девочка спотыкается, потом…

Сначала на небе появляются тучи, потом…

Сначала кошка крадётся за мышкой, потом…

Сначала рыбак закидывает удочку в реку, потом…

Сначала дети собирают созревшие подсолнухи, а потом…

Сначала мама готовит дочке еду, потом…

Сначала мальчик знакомится с ребятами во дворе, а потом…

Сначала папа идет в продуктовый магазин, а потом…

**Приемы развития критического мышления:**

**«Корзина идей»**

Этот прием предполагает выяснить и накопить уже имеющиеся знания детей по данной теме. Например, его можно применять при календарно-тематическом планировании: открывать корзину в начале недели и предлагать детям положить в неё то, что им уже известно. Ребята выбирают картинки, опорные схемы, предметы и кладут в неё. В течение недели мы узнаем что-то новое, и наша корзина пополняется. В обобщающей беседе мы перебираем содержимое корзины и подводим итоги.

Например, тема недели «Овощи», начале недели дети положили в неё то, что им уже известно, в течение недели докладывают в корзину то, что детям будет интересно узнать, например, бывает ли помидор черного цвета, до какого размера может вырасти тыква и кабачок, растет ли картофель на Севере?

**«Додумки»**

- Чтение (просмотр, прослушивание) с остановками.

Приём помогает прорабатывать материал детально. Читая детское художественное произведение, останавливаясь на самом важном событии, предлагается ребенку додумать свой вариант сюжета, ответить на вопросы «Как ты думаешь, что будет дальше?», «Почему ты так думаешь?», «Придумай свой вариант окончания», дочитав рассказ или сказку до конца, сравнить свой и авторский варианты концовки. Порассуждать, почему такой конец придуман ребенком и автором.

Например, сказка «Колобок», дети не захотели, чтобы лиса съела колобка, и предложили свои варианты, бабушке пересолить колобок, насыпать на него перца, он будет не вкусный и лиса не захочет его съесть, или попросить иголки у ежа, чтобы он смог защититься.

**«Картинки-загадки»**

Из группы детей выбирается один водящий, остальные должны отгадывать. Водящий достает картинку, не показывая ее остальным детям, описывает предмет, нарисованный на ней. Дети предлагают свои версии. Следующим водящим становится тот, кто первый отгадал правильный ответ.

**«Мнемотехника»** - Заучивание по рисункам или схемам.

На каждую строчку стихотворения рисуется схема, которая помогает не только на слух, но и зрительно выстраивать цепочку строк, и стихотворение легче запоминается. Если схемы вывесить на доске в ряд, ребёнок, глядя на них, быстрее самостоятельно воспроизводит стихотворение вслух.

  

**«Кубик Блума»**

 Это куб, на гранях которого написаны начала вопросов: «Назови…», «Почему…», «Объясни…», «Предложи…», «Придумай…», «Поделись…».

Он поможет детям научиться четко, логично и последовательно выстроить устный ответ, пересказывать тексты, строить развернутое, полное высказывание, эффективно участвовать в диалоге, дискуссии, выслушивать ответы сверстников и вступать с ними в диалог. Педагог или ребенок бросает кубик. Выпавшая грань укажет, какого типа вопрос следует задать.

Например, тема «Квадрат»:

Объясни, что такое квадрат? (это геометрическая фигура, у которой есть стороны и углы)

Почему квадрат не катится?

Назови элементы квадрата? (4 стороны, 4 угла)

Предложи, как из квадрата получить ромб? (перевернуть)

Придумай, что может быть квадратным?

Поделись своими наблюдениями, где в жизни ты встречал квадратные предметы.



**Игры и приемы развития креативности:**

**Игра «Хорошо — плохо»**

**Цель:** знакомство детей с противоречиями окружающего мира.

Например, когда дождь это хорошо, а когда плохо? Это хорошо: смывает пыль с домов и деревьев, полезен для земли и будущего урожая, но плохо — намочит, бывает холодным.

Город - Хорошо, что я живу в городе: можно ездить в метро, на автобусе, много хороших магазинов, плохо — не увидишь живой коровы, петуха, душно, пыльно.

**Вариант 2.** Взрослый начинает игру, называя явление или событие и говорит, почему это хорошо, ребенок продолжает, но объясняет, в каких случаях это может быть плохо, после чего взрослый начинает рассуждать о хороших сторонах последнего высказывания.

**Например,** взрослый говорит – пойти гулять на улицу, это хорошо, т.к. можно найти интересную вещь; ребенок продолжает – найти интересную вещь – плохо, потому что ее нельзя принести домой; взрослый говорит: нельзя принести домой – хорошо, т.к. дома можно найти тоже интересные вещи. И т.д.

**Игра «Почему так произошло? » (со старшей группы)**

**Цель:** учить устанавливать причинные связи между событиями.

**Например:** 1 .Белка сидела на дереве и упустила шишку.

2. Самосвал с грузом не пришел по назначению вовремя.

Ответ: Белка, сидя на дереве, упустила шишку. Шишка, падая, спугнула зайца. Заяц выскочил на дорогу. Шофер самосвала увидел зайца, остановил машину и побежал за ним. Шофер заблудился в лесу и самосвал с грузом не пришел по назначению вовремя.

**Игра** «**Что было бы, если…?»**

Для кого: Для тех, кто хочет научиться нестандартно мыслить.

Подготовка: Для игры вырежьте карточки и положите их в непрозрачную емкость. Это всегда добавляет в игру неожиданности и интереса – тем более, малыш может сам вытаскивать бумажки. В любом случае вы можете читать все вопросы подряд с листа.

Как играть: Игра заключается в том, что вы будете задавать игрокам различные вопросы, которые написаны на карточках. Эти вопросы абсолютно невероятны для вас, но дети удивят вас своими вариантами развития событий. Вы можете сами придумывать вопросы. Их перечень может быть самым разнообразным и касаться человека, его привычек и характера, явлений природы, животных, предметов быта.

Что было бы, если бы вместо дождя с неба падали конфеты?

Что было бы, если бы снег лежал круглый год?

Что было бы, если бы тридцать три дня дождь шёл не переставая?

Что было бы, если бы в водопроводе водились крокодилы?

Что было бы, если по небу можно было ходить пешком?

Что было бы, если бы люди умели летать?

Что было бы, если бы животные умели говорить по-человечески?

Что было бы, если бы снег был зелёного цвета?

Что было бы, если бы медведи жили в гнёздах?

Что было бы, если бы на деревьях росли батоны?

Что было бы, если бы по реке плавали арбузы?

Что было бы, если бы люди рождались всех цветов радуги?

Что было бы, если бы на небе вместо Луны висел воздушный шарик?

Что было бы, если бы дома были сделаны из ваты?

Что было бы, если бы вилки были сделаны из шоколада?

Что было бы, если бы у человека глаза были на затылке?

Что было бы, если бы лев был домашним животным?

Что было бы, если бы все животные умели летать?

Что было бы, если бы всё вокруг было съедобным?

Что было бы, если бы исполнялось всё, что ты хочешь?

Что было бы, если бы дождик был не простой водичкой, а вкусным соком?

Что было бы, если бы люди могли жить под водой?

Что было бы, если бы у людей было 10 рук?

Что было бы, если бы муравьи внезапно выросли до размера собаки?

Что было бы, если бы все люди за ночь выросли на три метра?

Что было бы, если бы у людей был панцирь, как у черепахи?

Что было бы, если бы существовали шапки невидимки?

**Игра «Угадай, что получится?»**

Для этой игры нужны лист бумаги и карандаши для каждого играющего. Первый начинает какой-нибудь рисунок (линию). Следующий говорит, что это, может быть и дорисовывает ещё одну линию. Следующий должен придумать ещё что-нибудь и дорисовать в соответствии со своим замыслом. Так продолжается до тех пор, пока кто- нибудь из играющих уже не сможет изменить рисунок по-своему. Выигрывает тот, кто внёс последнее изменение.

**Игра «Зверь и действие»**

Вы, наверное, знаете много зверей и птиц. А еще насекомых, рыб, земноводных… А много ли вы знаете действий на ту же букву, что и животное?

Для кого: Для любителей новых слов.

Подготовка: Для этой игры не понадобится ничего, кроме воображения!

Как играть: Выберите, кто будет говорить первым, кто вторым и так далее. Затем начните по очереди называть по животному и действию, которое он делает. Действие должно начинаться на ту же букву, что и животное.

Например, барсук бежит, заяц злится, курица кудахтает и так далее. Можно усложнить игру, предложив игрокам придумывать фразы, слова в которых начинаются на одну и ту же букву, например: курица клюет крупу, белка быстро бегает и так далее.

**Игра** «**Используй предмет!»**

Для чего может пригодиться утюг? Что, кроме уборки, можно делать шваброй? Провода ведь нужны для того, чтобы вязать из них украшения? А какое применение вы можете придумать вещам?

Для кого: Для тех, кто каждой вещи найдет свое применение.

Подготовка: Чтобы играть было интереснее, вырежьте все карточки, сложите в любую емкость и перемешайте. В любом случае вы можете просто начать с первого вопроса и читать их по порядку.

Как играть: Перед вами – список вопросов. Вы можете задавать их игрокам, а можете придумать свои вопросы. Конечно же, на вопрос не может быть однозначного ответа, поэтому разворачивайте обсуждение, и вы не заметите, как пролетит время!

Для чего нужен скотч?

Как иначе можно использовать разделочную доску?

Что можно сделать с фольгой от шоколадки?

Что можно сделать из пластиковой бутылки?

Как можно использовать расчёску?

Зачем ещё нужна швабра?

Как можно использовать резинки для волос?

Что можно сделать со стаканчиком из-под йогурта?

Зачем ещё нужен радиоприемник?

Что можно сделать с яблоком кроме того, как съесть его?

Что можно сделать из двух палок?

Зачем ещё нужен сахар кубиками?

Что можно сделать с десятью монетками?

Зачем ещё нужен бинокль?

Что можно сделать с пакетом из-под молока?

Зачем ещё нужна кисточка?

Что можно сделать с горстью гаек и болтов?

Зачем ещё нужно зеркало?

Что можно сделать с пустой стеклянной банкой?

Что можно сделать с тремя непарными носками?

Зачем ещё нужна шляпа?

Как можно использовать щётку для обуви?

Что можно сделать с пустой бутылкой из-под шампуня?

Что можно сделать из обрезка цветной бумаги?

Что можно сделать с сухими листьями?

Зачем ещё нужен сачок?

Что можно сделать из пробок от бутылок?

Зачем нужен пустой пакет?

Что можно сделать со старыми дисками?

Как можно иначе использовать рулон туалетной бумаги?

Что можно сделать из старой зубной щётки?

Что можно сделать из трёх стульев и одного стола?

Что можно сделать с воздушным шариком?

Как иначе можно использовать тёрку?

Что ещё можно сделать с помощью ложки?

Как можно использовать шнурки от ботинок?

**«Волшебные кляксы»**

До начала игры изготавливаются несколько клякс: на середину листа бумаги

выливается немного чернил или туши, лист, складывается пополам. Затем лист

разворачивается и можно начинать игру. Играющие по очереди говорят, на, что похоже клякса. Выигрывает тот, кто назовёт больше всего предметов.

**«Самое весёлое»**

Для игры потребуется карандаши, а ещё лучше – краски и листы бумаги, Всем

участникам предлагается нарисовать что-нибудь весёлое – самоё весёлое на свете. На

рисунке можно изображать не только предметы: вполне допустимы различные сочетания

цветов и форм. Готовые рисунки рассматриваются, и принимается коллективное решение: чей рисунок оказался самым весёлым.

**«Чего на свете не бывает?»**

Предложить ребёнку нарисовать то, чего на свете не бывает. Попросите его рассказать, что он нарисовал, вместе с ним обсудите рисунок: действительно ли то, что на нём изображено, не встречается в жизни. Игра пройдёт веселее, если вы тоже примите участие в придумывании и рисовании.

**«Космическое путешествие»**

Предлагается детям придумать названия планет и заселить их различными существами. Например, на одной планете должны жить только добрые создания, на другой – злые, на третьей – грустные и т. п. Вырезанные из бумаги, они могут «летать» друг к другу в гости, попадать в различные приключения, завоевывать чужие планеты.

 **«Слепой художник»**

«Художнику» завязывают глаза, и он под диктовку должен нарисовать рисунок, который загадали. Говорим, как вести карандаш: вверх, вниз, нарисуй кружочек, две точки и т. д. Ребенок рисует и пытается отгадать, какое изображение получится.

**«Волшебная мозаика»**

Используются наборы геометрических фигур, ленточки, палочки, камни Марблс.

Можно предложить придумать какую-нибудь историю про один или несколько изображенных предметов.

**«Что это может быть?»**

Взрослый предлагает детям нарисовать сладкое, круглое, ароматное, свежее,

душистое, солёное, зелёное и т.д. Игру можно повторять неоднократно, используя

каждый раз новый материал.

**«Что это?»**

Воспитатель называет слово, а дети должны подумать: что это или про кого так можно

сказать: бегущий (висящий, брошенный, срубленный и т.д.). Предложить детям

нарисовать.

**«Путешествие в Выдумляндию»**

Взрослый предлагает закрыть глаза и посчитать до 10 и обратно.

-Ребята, вы оказались в незнакомой стране в «Выдумляндию».

-Остановитесь возле странного дерева: как бы вы его назвали?

Далее развиваем сюжет по типу народных сказок. Сюжет могут придумать сами дети.

**«Волшебные палочки»**

Знакомство с величиной.

-Ребята, представьте себе, что длинные (короткие) палочки – волшебные. Во что они

могут превратиться.

**«Поможем художнику»**

Предложить детям нарисовать необычную машину, на которой можно попасть в

волшебную страну. Нарисовать и рассказать о своей машине.

**«Помощник для мамы»**

Взрослый: представьте себе, что изобрели помощника для домашней работы. Каким он

должен быть? Рассмотреть работы детей и выбрать вместе с детьми необычные работы.

**Игра «Кто я?»**

Игра на развитие творческих способностей. «Кто я?» - спрашиваете у ребёнка и

изображаете (жестами, мимикой, звуками и т.п.) машину, поезд, самолёт, зайчика, врача, чайник и т.п. Когда ребёнок научится угадывать, что вы изображаете, загадывайте с ним по очереди.

**Игра «Покажи по – разному»**

В игре участвуют несколько человек, дети знакомятся со словами – антонимами.

Например: высокий – низкий. Дети идут по кругу. Ведущий говорит: «Сейчас мы будем

проходить ворота. Если я скажу, что ворота высокие, вы будите идти также как сейчас, а если низкие – то нагнётесь. Тот, кто не нагнётся вовремя – выходит из игры».

Тяжёлый – лёгкий. Каждому участнику игры даётся пустой пакет. Взрослый говорит:

«Вы несёте сумки. Сумка может быть или лёгкой или тяжёлой. Покажите, как несут

лёгкую сумку. Игру можно продолжить, разыгрывая следующие пары слов: весело –

грустно, жарко – холодно, быстро – медленно и т.д.

**Игры и упражнения на развитие коммуникабельности и кооперации:**

**«Пазл по бартеру»**

Правила игры. Разделите детей на группы по три или четыре человека и выдайте каждой группе разные пазлы одинакового уровня сложности. Попросите их вместе собрать пазл. Подвох заключается в том, что в каждом пазле не хватает нескольких кусочков, которые перемешаны с кусочками другой команды. Командам нужно будет найти способы получить эти недостающие кусочки путём переговоров, обмена кусочками пазлов или даже путём обмена участников. Все решения должны приниматься совместно. Побеждает команда, которая первая соберёт пазл.

Чем полезно это упражнение. Каждое решение должно приниматься коллективно, что позволяет участникам поработать над навыками решения проблем.

**«Поменяйтесь местами»**

Все мы разные, но у нас столько общего! В этом можно убедиться в ходе игры. Игроки либо стоят в кругу, либо сидят на стульях. Ведущий игры предлагает поменяться местами тем, кто …. (Далее идут задания: «Поменяйтесь местами те, кто любит конфеты», «Кто каждый день убирает свою постель», «У кого дома есть кошка» и так далее).

 **«Путанка»**

Игроки встают в круг и берутся за руки. Руки расцеплять нельзя! Игроки запутывают круг – не расцепляя рук, перешагивая через руки, оборачиваясь и так далее. Когда путанка готова, в комнату приглашается водящий. Ему нужно распутать игроков обратно в круг, не расцепляя их рук. Это очень веселая и увлекательная игра, в которую с огромным удовольствием играют и малыши, и подростки, и взрослые.

**«Зеркало»**

Игроки делятся на пары. Один игрок в паре – это зеркало. «Зеркало» синхронно повторяет все движения второго игрока в паре. Затем они меняются местами. Это не так просто, как кажется на первый взгляд – попробуйте в роли зеркала не отставать от игрока! Затем, когда дети освоят вариант игры в парах, можно будет играть в эту игру и с группой детей. Дети стоят в линию, а водящий находится перед ними лицом к игрокам. Водящий показывает движение, а вся группа синхронно за ним повторяет это движение (обратите внимание – группа повторяет зеркально, то есть если водящий поднял правую руку, то «зеркало» поднимает левую руку).

**«Найди пару»**

На полу или на столе расположены картинки по количеству детей или чуть больше. Картинки подобраны таким образом, чтобы их можно было объединить по какому-либо признаку. Детям предлагается взять по одной картинке и объединиться в пары, чтобы в каждой паре собрались картинки, у которых есть что-то общее. Выполняется группой в 2–3 человека.

**«Магнит»**

Под музыку дети водят хоровод, держась за руки. Когда музыка остановится, воспитатель называет любого ребенка по имени, например, Мария. Дети отпускайте руки и бегут к Марии, становятся в тесный кружок вокруг нее и ласково касаются ее руками, потому что она в этот момент – она магнит. Когда музыка снова заиграет, дети опять делают большой круг, берутся за руки и водят хоровод, пока воспитатель не назовет другое имя.

**«Зёрнышки»**

Дети сидят или стоят в кругу. После каких-либо слов ведущего все становятся зёрнышками. Для этого нужно сесть на пол или на землю и сгруппироваться: поджав под себя ноги и прижать голову к коленям, Кто - то из детей идёт по кругу и «поливает» зернышки из лейки. Политые зернышки начинают постепенно прорастать, тянуться вверх к солнышку. Дети сами решают, кем они станут: деревом, цветком или колоском. Подниматься надо не спеша, красиво, вставая с колен и вытягивая руки вверх. При этом можно покачиваться в разные стороны. Полностью поднявшись, дети, встав на носочки, совершают небольшое усилие и постараются ещё чуть-чуть подтянуться.

**«Крокодил»**

Правила: нужно объяснить загаданное слово жестами, не произнеся ни звука.

Как играть: Ведущий выбирает слово и начинает показывать его жестами (без звуков!), а остальные пытаются это слово угадать. Тот, кто угадывает слово, занимает место ведущего. Если вы играете в командах, игрок из одной команды загадывает и показывает слово, а все остальные – угадывают. Отгадавший слово приносит баллы своей команде.

Совет: Для того, чтобы игра стала более динамичной, возьмите секундомер. Итак, у команды есть ровно 60 секунд, чтобы угадать слово. Получилось – отлично! Если им это не удалось, отгадывать начинает команда соперников. У них тоже есть ровно одна минута!

Например: Капуста Чайник Наушники Борщ Сухарь Таблетка Ракета Окно Холодильник Вампир Русалка Мышь Улитка Кот Лимон.