



День  
Волги

**20 мая**

# День Волги

**Картотека**

**ПОДВИЖНЫХ ИГР**

**(народные и авторские игры)**



### Подвижная игра с дидактической направленностью «Очистим берег Волги»

**Цель:** повышать экологическую грамотность дошкольников, привлечь внимание к охране водных ресурсов, закрепить знания о раздельном сборе мусора. Развивать быстроту реакции, ловкость, внимание, координацию движений, умение действовать в коллективе.

**Оборудование и материалы:** «мусор» (бумага, пластиковые крышки, бутылочки, веточки...), ведерки для сбора мусора, канаты.

**Ход игры:** педагог канатами выкладывает «берега» Волги, рассыпает «мусор». Дети договариваются, кто какой мусор будет собирать. По сигналу «Очистим берег Волги» дети начинают собирать мусор в ведерки. Выигрывает тот, кто быстрее соберет мусор.

### Подвижная игра «Жигулевская кругосветка»

**Цель:** Воспитывать у детей чувство товарищества, развивать ловкость, внимание. Укреплять мышцы плеч и спины.

**Материалы и оборудование:** лодки по количеству команд.

**Ход игры:** Играющие строятся в две колонны, на расстоянии двух шагов одна от другой. В каждой колонне дети стоят друг от друга на расстоянии вытянутых рук. Перед колоннами проводится черта. На нее кладутся две лодки. По сигналу «сесть» все садятся, скрестив ноги. По сигналу «плывём» первые в колоннах берут лодки и передают их через голову позади сидящим, затем они встают и поворачиваются лицом к колонне. Получивший лодку передает его назад через голову, затем встает и тоже поворачивается лицом к колонне и т. д. Выигрывает колонна, которая правильно передала и не роняла лодку.

**Правила:** передавать лодку только через голову и сидя. Вставать только после передачи лодки позади сидящему.

**Варианты:** Передавать лодку стоя, вправо или влево, поворачивая корпус.

### Русская народная подвижная игра «Ручеёк»

**Цель:** приобщать детей к национальной культуре русского народа через игру; дать представление о том, что река Волга начинается с ручейка. Закрепить умение организовывать пары, двигаться друг за другом парами; четко и громко произносить слова, соблюдать правила игры.

**Количество участников** - не ограничено, чем больше, тем лучше.

#### **Правила игры:**

Крепко держать пару за руку, продвигаться парами, не наталкиваясь друг на друга; четко произносить слова, выполнять инструкции воспитателя; выбирает «друга» только тот, кто остался без пары; ребенок, выбирающий пару, начинает движение от истока реки Волги – ручейка.

#### **Ход игры:**

Играющие встают друг за другом парами, обычно мальчик и девочка берутся за руки и держат их высоко над головой. Из сцепленных рук получается длинный коридор «ручеек». Игрок, которому не досталась пара, идет к истоку «ручейка» и произносит такие слова:

*Волга – матушка бежит*

*И волнами так шумит.*

*Ты скорее забегай и*

*друзей здесь выбирай!*

После этого играющий быстро проходит под сцепленными руками и ищет себе пару. Взявшись за руки, новая пара пробирается в конец коридора, а тот, чью пару разбили, идет в начало «ручейка». И проходя под сцепленными руками, уводит с собой того, кто ему понравился. «Ручеек» должен двигаться быстро.

Примечание: можно также использовать музыкальное сопровождение «Течет река Волга»

### Подвижная игра «Волга и рыбки»

**Цель:** развивать быстроту реакции, ловкость, координацию движений.

**Материалы и оборудование:** маски «Реки Волги» и рыб, две синих ленточки на палочках.

**Ход игры:** дети встают в круг, они все рыбки. Выбирается ребёнок, который будет рекой Волгой, он встаёт в центр круга. Дети двигаются по кругу и говорят отрывок из стихотворения:

*Великая Волга от края до края!*

*Прекрасней реки я в мире не знаю!*

*Течёт величаво, неся свои воды,*

*Могучая Волга- царица природы!*

Далее дети подходят к «Реке Волге», не расцепляя рук. Волга в течение 1 минуты пытается дотронуться до детей –рыбок палочкой с лентой.

«Река Волга» не может сдвинуться с места, можно только поворачиваться телом и крутить палочкой с лентой. Те, до кого дотронулась «Река Волга», выходят из игры. Выигрывает самый ловкий.

### Подвижная игра «Волга-Матушка»

**Цель:** развивать ловкость, внимание, быстроту реакции; координацию движений и ориентировку в пространстве.

**Ход игры:** Дети с помощью считалки выбирают ведущего (река Волга). Дети произносят слова:

*Волга-Матушка река,*

*Широка и глубока,*

*Если только бы ты знала,*

*До чего ты нам мила!*

*- Здравствуй, Волга, а плыть нам долго?*

Ведущий отвечает «Да» (дети разбегаются, а ведущий их ловит) или «Нет» (слова повторяются)

Пойманные дети выбывают из игры. Последний оставшийся становится ведущим.

### **Подвижная игра «Как на Волге, на реке»**

**Цель:** учить быстро делать круг по сигналу ведущего, бегать рассыпную по кругу, слушать задание ведущего.

**Материалы и оборудование:** шапочки - рыбак, рыбки, сеть.

**Ход игры:**

Ведущий:

*Как на Волге, на реке рыбки плавали в воде*(тихий бег в рассыпную).

*Там водили хоровод и не видали забот* (ходят по кругу изображая рыбок)

*Вдруг рыбак приплыл на лодке и забросил сеть на Волге* (появляется рыбак с сетью, догоняет детей бросая сеть. Дети бегут в рассыпную).

До кого рыбак дотронется, тот пойман.

Игра повторяется три раза.

В конце считают, сколько рыб поймал рыбак!

### **Игра малой подвижности «Рыбаки на Волге»**

**Цель:** развивать у детей познавательные процессы, закреплять знания о рыбах, которые плавают в Волге.

**Задачи:**

1. Развивать мелкую моторику рук, координацию движений, зрительный ориентир и ловкость.
2. Развивать волевые качества личности (терпение, усидчивость, настойчивость).
3. Воспитывать интерес к окружающему миру.

**Оборудование и материалы:** макет реки, картинки рыб (на магнитах), удочка (с магнитом), шнурок для нанизывания рыб.

**Ход игры:**

В тазиках с водой плавают разноцветные игрушечные рыбки, а так же рядом с каждым тазиком лежит удочка для ловли (рыбки и удочки на магните). Воспитатель выбирает с помощью считалки 2х детей и предлагает детям порыбачить на скорость. Выигрывает тот, кто быстрее выловит всех своих рыб из воды.

**Вариант игры:**

**Материалы и оборудование:** 2 удочки на магните, 2 набора рыб на магните, 2 тазика.

**Ход игры:**

Ребята должны найти и выловить только тех рыб, которые плавают в Волге, назвать её. Собрать всех рыб на один шнурок (нанизывая их).

**Подвижная игра-боулинг «Сбей рыбу»**

**Цель:** упражнять в катании мяча в кегли, развивать глазомер, меткость, выносливость, быстроту. Воспитывать желание стремиться к намеченной цели.

**Материалы и оборудование:** 6 больших бумажных стаканчиков с изображением рыб, вязанный набивной мяч.

**Ход игры:**

Дети рассматривают стаканчики-кегли с изображением рыб, которые обитают в реке Волга. Детям предлагается сбить кегли-стаканчики, стоящие на определенном расстоянии.

1 вариант: сбив кегли, назвать рыбу, изображенную на стаканчики (на стаканчиках изображены рыбы, которые обитают в реке Волга).

2 вариант: сбив кегли, назвать рыб, которые живут в реке Волга (на стаканчиках-кеглях изображены пресноводные рыбы, рыбы морей и океанов).

За правильные ответы начисляются очки, кто набрал больше очков, тот и стал победителем. Можно играть командами.

### Подвижная игра «Рыбалка»

**Цель:** обучать детей прыжкам на двух ногах стоя на месте, приземляясь на носки, полусогнутые ноги. Развивать ловкость, быстроту, глазомер.

**Материалы и оборудование:** веревка, на конце которой привязан мешочек с утяжелителем (песок, крупа).

#### Ход игры:

Дети стоят по кругу, в центре рыбак (воспитатель или ребенок). Рыбак вращает веревку, дети подпрыгивают на двух ногах вверх, так чтобы мешочек не задел их ног. Те дети, которых поймали, называют рыбу, которая живет в реке Волга. За неправильный ответ выходит из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останутся самые ловкие.

### Игра народов Коми «Невод» («Тыв»)»

#### Задачи:

1. Упражнять в быстром беге, в беге с увертыванием.
2. Совершенствовать навык подлезания с продвижением вперед.
3. Воспитывать ловкость и сноровку в преодолении препятствия.
4. Воспитывать морально-волевые качества: смелость, чувство уверенности в своих силах, желание выиграть.

**Материалы и оборудование:** четыре украшенных лентами шеста, яркий платок

#### Ход игры:

Играющие выбирают рыбу. На голову ей надевают яркий платок и помещают в центр хоровода, изображающего невод. На расстоянии 1,5-2 м от хоровода устанавливают четыре украшенных лентами шеста. Рыба, пробравшись сквозь невод (под руками играющих), бежит к одному из шестов. Игроки догоняют её. Если рыбу не догнали, и она спряталась за шестом, она остается рыбой, если поймут, то она возвращается в хоровод. Рыбой становится тот, кто её догнал.

#### Правила игры:

Игроку, выбегающему из-под невода, надо проявлять ловкость, а не силу. Разрывать круг нельзя.

### **Игровая разминка «Через Волгу-ручѐёк»**

**Цель:** упражнять детей в прыжках через верѐвочку, скакалку, резинку.

**Материалы и оборудование:** длинные скакалки.

**Ход игры:**

На земле разложены 2 скакалки на расстоянии 15-20 см. Это ручѐёк. Детям нужно подойти поближе и перепрыгнуть через него, оттолкнувшись двумя ногами. Рядом несколько скакалок разложены волнообразно, это Волга. Задание – перепрыгнуть через Волгу, не замочив ног.

Упражнение повторяется несколько раз, постепенно расстояние между скакалками увеличивается до 20-25 см.

### **Игровая разминка «Не замочи ног!»**

**Цель:** упражнять детей в прыжках через нейроскакалку.

**Материалы и оборудование:** нейроскакалки.

**Ход игры:**

Ребенку предлагают прыгать на нейроскакалке, «не замочив ноги».

### **Прыжки через скакалку «Поймай рыбку»**

**Цель:** упражнять детей в прыжках через верѐвочку, скакалку, резинку.

1. Закреплять умение различать право-лево.
2. Воспитывать образное мышление, фантазию детей.
3. Развивать ловкость, координацию движений.
4. Создать хорошее настроение.

**Материалы и оборудование:** длинная скакалка или шнур.

**Ход игры:**

Для начала выбирают двух детей (рыбаки), которые будут крутить скакалку. Остальные должны через нее прыгать. Дети по очереди подходят к крутящейся скакалке и, выбрав подходящий момент, впрыгивают, сначала по одному разу, затем



по два, три и т.д. Если кто-то ошибается, то он встает крутить скакалку вместо ведущего. Тот, кто остается последним, становится «рыбкой» - он может спасти ошибившегося игрока, выполнив прыжки за него.

**Правила игры:**

Тот, кто ошибся, крутит скакалку вместо ведущего.

Детей для игры надо брать столько, чтобы им хватило достаточно места при выполнении прыжков через скакалку.

**Подвижная игра «Ручейки и озера»**

**Цель:** учить быстро делать круг или колонну по сигналу ведущего, бегать рассыпную по кругу, слушать задание ведущего.

**Материалы и оборудование:** скакалки.

**Ход игры:**

Дети делятся на две команды в каждой команде назначается капитан, в руках у которого скакалка, пока играет музыка, дети бегают, как только музыка останавливается, ведущий произносит слово «Ручейки» или «Озера». Если ручейки нужно построиться друг за другом в колонну, и взять в правую руку скакалку, если озера, то необходимо сделать круг и взяться двумя руками за скакалку.

**Игра малой подвижности «Удочка»**

**Цель:** упражнять детей в прыжках, развивать ловкость, глазомер, скоростно-силовые качества; воспитать выдержку.

**Материалы и оборудование:** длинная скакалка/веревка.

**Ход игры:**

Играющие встают в круг, в центре – «рыбак» (педагог/ребенок). Он держит в руках верёвку, на конце которой привязан мешочек с песком, или скакалку. Педагог вращает верёвку, скакалку по кругу над полом, а дети подпрыгивают на двух ногах вверх, стараясь, чтобы мешочек, веревка, скакалка не задел их ног. Кого задели, отходят назад. Так пока не останется 2 -3, самые внимательные. Затем можно начать игру сначала.

### **Правила игры:**

Играющие перепрыгивают вращающуюся веревку/ скакалку, когда она приближается. Какую рыбку задела (поймали), рыбка отходит назад (на берег). Побеждают самые ловкие рыбки.

Перепрыгивать на двух ногах. Вербка/скакалка вращается на уровне не выше колена детей.

1-ый вариант: без смены водящего (взрослый). В данном случае те, кто попался на «удочку», выбывают из игры и выходят за пределы круга. Игра проводится до тех пор, пока в кругу не останутся самые ловкие и прыгучие дети (3-4 человека).

2-ой вариант: со сменой водящего. Та «рыбка», которая попадает на удочку, занимает место в центре круга и становится «рыбаком».

### **Подвижная игра «Волга – берег»**

**Цель:** развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

#### **Задачи:**

1. Закреплять знания о русских народных традициях, народных подвижных играх русского народа.
2. Развивать координацию движений, ловкость, быстроту реакции. Формировать способность к взаимодействию с партнерами по игре.
3. Воспитывать любовь, интерес к реке Волга.

#### **Ход игры:**

на игровой площадке проводят 2 параллельные линии. Между ними - «река Волга». Все игроки становятся на «берег» или на оба «берега» реки.

Ведущий:

*Щедрая, широкая, раздольная,*

*Своенравная, как птица - вольная,*

*Все «ключи» собрав наперечет.*

*Волга величавая течет.*

Вместе с детьми:

*Великая Волга от края до края!*

*Прекрасней реки я в мире не знаю!*

*Течёт величаво, неся свои воды,*

*Могучая Волга- царица природы!*

Ведущий быстро говорит: «В Волгу!», и игроки прыгают в реку. Ведущий кричит: «На берег!», и игроки прыгают на берег. Игрок, который ошибся, выходит из игры. Выигрывает последний игрок, ни разу не ошибившийся. Он становится новым ведущим.

Все проигравшие игроки после окончания игры прыгают на одной ножке вдоль «Волги».

**Варианты игры:** ведущий может ускорять темп, прыжки могут быть на одной ноге

### **Подвижная игра «Рыбак и рыбки»**

**Цель:** учить детей катать мяч в заданном направлении и ловко от него увертываться.

**Материалы и оборудование:** мячи небольших размеров.

**Ход игры:**

Дети - рыбки «плавают» в «реке». Один ребёнок – «рыбак». По сигналу «рыбак!» дети убегают, а ребёнок – «рыбак» быстро катит мячи, стараясь попасть в рыбешек.

### **Подвижная игра «Волны на Волге»**

**Цель:** совершенствовать координацию движений, умение действовать в коллективе.

**Материалы и оборудование:** большой платок или кусок ткани, мячик.

**Ход игры:**

Лёгкий мяч кладётся на платок или кусок ткани, которую держат за разные концы игроки, стоящие напротив друг друга. Ткань приводят в движение, создавая волны или катая мяч друг к другу. Задача - не дать мячику скатиться с ткани и упасть.

### **Подвижная игра «Речка – берег»**

**Цель:** развивать у детей умение прыгать разными способами, реакцию, внимание.

**Материалы и оборудование:** резинка 2м.

**Ход игры:** Двое детей натягивают на ноги резинку на уровне щиколоток ног, это река. Дети стоят на берегу, с одной стороны от резинки. По сигналу воспитателя «берег», дети перепрыгивают резинку - речку, по сигналу «река» прыгают в середину резинки. Ребенок, который запнулся, меняет ребенка, который держал резинку.

**Варианты игры:** прыгать прямо, боком, на двух ногах, на одной ноге.поднять резинку выше щиколоток.

### **Чувашская подвижная игра «Ручейки и Волга» (Юханшывсем)**

**Цель:** учить быстро делать одну колонну из нескольких по сигналу ведущего, бегать в колонне, слушать задание ведущего.

**Ход игры:**

Игроки делятся на 2-3 команды и строятся друг за другом в разных частях

Площадки. На сигнал «Ручейки!» все бегут в разных направлениях (каждый в своей колонне). На сигнал «Волга!» игроки соединяются в одну колонну.

**Правила игры.** Игрокам следует крепко держать впереди стоящего за пояс. Игроки бегут друг за другом, не выходя из своей колонны. Игроки строятся в одну колонну только после сигнала «Волга!»

### **Удмуртская народная подвижная игра «Водяной»**

**Цель:** упражнять детей в беге с увертыванием, развивать быстроту реакции, ловкость, координацию движений.

**Материалы и оборудование:** длинный шнур или мелок.

**Ход игры:**

Очерчивают круг – это пруд, озеро или река. Выбирается ведущий – водяной. Играющие бегают вокруг озера и повторяют слова: «Водяного нет, а людей-то много». Водяной бегает по кругу (озеру) и ловит играющих детей, которые

подходят близко к берегу (линии круга). Пойманные дети остаются в кругу. Игра продолжается до тех пор, пока не будет поймано большинство игроков.

**Правила игры:** водяной ловит, не выходя за линию круга. Ловишками становятся и те, кого поймали. Они помогают водяному.

### **Русская народная игра малой подвижности «Водяной»**

**Цель:** развивать умение детей узнавать товарищей с закрытыми глазами, развивать память, внимание, координацию движений, умение двигаться с закрытыми глазами.

**Ход игры:**

Водяной (водящий) сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие водят вокруг него хоровод со словами:

*Дедушка водяной,*

*Что сидишь ты под водой?*

*Выгляни на минутку,*

*На одну минутку.*

*Раз, два, три – водяной не спи!*

Хоровод останавливается, «водяной» встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих. Задача «водяного» – определить, кто перед ним. Если водяной угадал, он меняется ролью и теперь тот, чьё имя было названо, становится водящим. «Водяной» может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя. Для большей сложности «водяной» при последних словах песни раскручивается навстречу движения хоровода.

**Примечание:** когда долго играют, то многих уже узнают по одежде, поэтому ребята снимают какую-либо деталь одежды, чтобы было посложнее. Приседают пониже или встают на цыпочки. Игра очень весёлая. Как правило, в нее играют дольше всех.

### **Игра «Гонки корабликов по Волге»**

**Цель:** развивать умение складывать оригами кораблик, выполняя действия по схеме, развивать мелкую моторику рук, умение выполнять дыхательную гимнастику.

**Материалы и оборудование:** лист А4, схема «Кораблик оригами», таз с водой, трубочки.

#### **Ход игры:**

Педагог показывает образец кораблика из бумаги, затем предлагает вместе с детьми сделать кораблик по схеме. Если дети уже умеют работать с предложенной схемой, они могут собирать кораблики на скорость.

Все кораблики начинают соревнования. В ёмкости с водой обозначаются старт и финиш, дети устанавливают свои корабли на старте, и по сигналу начинают дуть в трубочку, направляя кораблик к финишу. Кто из детей первым пришёл к финишу, тот победил!

### **Игра «Чья рыбка быстрее?»**

**Цель:** развивать у детей интерес к познавательно-экспериментальной деятельности, развивать мелкую моторику, умение выполнять дыхательную гимнастику

**Материалы и оборудование:** подносы, фольга, водные маркеры, вода.

#### **Ход игры:**

На подносах, обернутых фольгой, чертятся дорожки, пишется с одной стороны «Старт», с другой «Финиш». На линии «Старта» рисуются маленькие рыбки. Затем наливается теплая вода.

Нарисованные рыбки должны всплыть. Дети дуют в трубочки, гоня рыбок к «Финишу». Выигрывает тот, чья рыбка первой пришла к финишу.

### **Подвижная игра «Рыбки плавают в водиче»**

**Цель:** развитие координации движения в пространстве, воспитывать умение действовать по сигналу

**Материалы и оборудование:** маски рыб, модели «домиков» для рыб.

Ставятся модели домиков (речные, морские, и аквариумные) для рыб.

Читается стихотворение – рыбки «плавают» (бегают), на слове «поймать» плывут к своим домикам.

Рыбки плавают в водиче, рыбкам весело играть.

Рыбки, рыбки, озорницы, я хочу вас всех поймать.

Проверить друг у друга, правильно ли все приплыли к своим домикам.

### Подвижная игра «Усатый сом»

**Цель:** развивать бег, ловкость, внимание.

**Материалы и оборудование:** верёвка, эмблема или шапочка сома.

**Ход игры:**

Из числа играющих детей выбирается водящий — «усатый сом», а остальные дети становятся «рыбками».

Дети выстраиваются в одну шеренгу на расстоянии вытянутой руки друг от друга, стоя лицом к «берегу». «Сом» находится на два шага сзади или сбоку.

Воспитатель говорит рифмовку:

*«Рыбки, рыбки не зевайте*

*Поскорее уплывайте*

*Сом усами шевелит*

*Все на берег, он не спит»*

После слов «не спит» дети стараются выбежать на «берег», а «сом» старается поймать «рыбку» в «воде» (дотронуться рукой, «осалить»). Ловить «сом» может только в «воде», не выходя на «берег».

Игра повторяется несколько раз с новым «сомом», которым становится первый пойманный ребенок. Потом воспитатель подсчитывает, какой «сом» больше поймал «рыбок».

**Вариант игры:** если игру проводят в бассейне, то дети должны бежать от бортика к бортику. Ребенка, который дотронулся до противоположного бортика, «сом» не может ловить.

### Подвижная игра «Сердитая рыбка»

**Цель:** развивать бег, ловкость, внимание.

По цели и характеру напоминает игру «Усатый сом», но вместо «сома» выступает «сердитая рыбка».

**Материалы и оборудование:** верёвка, эмблема или шапочка «сердитой рыбки».

Игра проводится в бассейне или на ограниченном участке водоема с глубиной, не больше, чем по пояс ребенка.

Из числа играющих детей выбирается «сердитая рыбка», которая стоит у бортика бассейна или в определенном месте участка водоема. Остальные дети — «маленькие рыбки». Они потихоньку приближаются с другой стороны к «сердитой рыбке» и говорят рифмовку:

*«Сердитая рыбка тихо лежит,  
Сердитая рыбка, наверное, спит.  
Подойдем к ней и разбудим,  
И посмотрим, что же будет!..»*

После последнего слова «будет» дети разбегаются, а «сердитая рыбка» начинает их ловить. Условия ловли (время или определенная зона) оговариваются заранее. Показывая игру первый раз, «сердитой рыбкой» может быть воспитатель, но он дает возможность всем рыбкам вернуться на свои места, не поймав никого.

После ловли «рыбок» «сердитая рыбка» возвращается на свое место. Как и в предыдущей игре, происходит смена «сердитой рыбки» и игра повторяется. «Сердитой рыбкой» может стать первый пойманный ребенок.

В конце игры воспитатель подводит итог: кто из «сердитых рыбок» больше поймал, а кого из «рыбок» ни разу не поймали.

### **Подвижная игра «Мы - весёлые ребята»**

**Цель:** развивать бег, ловкость, внимание, координацию движений.

**Материалы и оборудование:** верёвка, эмблема или шапочка для водящего.

Игра проводится в бассейне или на ограниченном канатами пространстве.

Из числа играющих выбирается водящий, который становится в середину образованного играющими детьми круга.

Двигаясь по кругу, дети произносят рифмовку:

*«Мы веселые ребята,  
Любим плавать и нырять,*



*Ну, попробуй нас догнать!*

*Раз, два, три — лови!..»*

После слова «лови» дети разбегаются в разные стороны, а водящий пытается их догнать (дотронуться рукой, «осалить»).

После того, как водящим поймано 3—4 детей, выбирается новый водящий, а игра начинается сначала.

Вариант игры: Игра проводится в бассейне или на ограниченном пространстве водоема при глубине до колен играющим детям (до бедер, по грудь - если дети умеют плавать). Дети и водящий плавают, а не бегают по «реке».

### **Игра «Речное дно»**

**Цель:** развитие мелкой моторики, зрительного ориентира, творчества.

**Задачи:**

1. Развить координацию движений рук, зрительный ориентир.
2. Развивать волевые качества личности (терпение, усидчивость, настойчивость),
3. Воспитывать творчество, интерес к окружающему миру.

**Материалы и оборудование:** цветные камушки, рыбки из оргстекла, мелкие ракушки, цветные картинки с изображением речного дна формата А4 (4 шт.).

**Возрастной диапазон:** 4-7 лет.

**Правила игры:**

Дети сидят за столом, напротив каждого ребенка находится картинка с изображением речного дна. Воспитатель предлагает детям украсить речное дно камушками, ракушками, рыбками. Дети выкладывают материал на картинку, затем рассматривают и анализируют.

### **Выкладывание из камушков Марблс «Составь рыбку по схеме»**

**Цель:** развивать координацию движений пальцев и кистей рук; мышление; ориентировку на плоскости. Работа над запоминанием цвета, цветотерапия. Обогащение словарного запаса. Формирование фонематических представлений.