**Подборка игр с фантиками**

**« Сантики-фантики»**

Участники игры выбирают водящего, водящий выходит за дверь. В это время играющие назначают ведущего. Дети стоят по кругу. Когда водящий возвращается, по его команде ведущий начинав делать различные движения, например: качать головой, хлопать в ладоши и т. д., а дети должны повторять эти движения за ведущим, при это» всем нужно произносить такой текст: «Сантик фантики-лимпопо». Все участники должны показывать движения так, чтобы водящий не догадался, кто эти движения придумывает. Задача водящего — допытаться быстро отгадать, кто ведущий,; а если ему это удалось, то ведущий становится водящим.

**Научно-методическая разработка: игра с фантиками «Найди семью»**

игра предназначена для старших дошкольников (6-7 лет) Материалом к игре служат предметы разной геометрической формы из фантиков (картонные геометрические фигуры (круг, треугольник, квадрат, прямоугольник) обернутые красочными разноцветными фантиками).

 Правила игры предусматривают поиск ребенком среди множества « фантичных предметов » « фантичную семью », члены которой имеют разную геометрическую форму: треугольник -« мама », прямоугольник — « папа », круг — « малыш »; и квадрат — « дом », в котором « живет » « семья », но одинаковую « одежду » (все они — из одинаковых фантиков).

 В качестве инструкции возможно задание игрового сюжета: « Однажды в сказочной Фантичной Стране случился большой переполох, и семьи дорогих городу фантичных жителей рассыпались. Помоги членам семей найти друг друга и вернуться в свой дом. Обнаружить их легко — члены одной семьи — в одинаковой одежде (из одинаковых фантиков ): треугольник — красивая стройная мама; прямоугольник — большой сильный папа; круг — малыш, любимец родителей; квадрат — дом, в котором живет семья

 Показателем успешности выполнения задания является количество найденных правильно « семей » (необходимо найти всю « семью » : и ее членов, и дом, в котором они живут) и скорость выполнения задания.

 В целях развития произвольности психических процессов, развития умения действовать, опираясь на систему условий задачи на этапе работы на более высоком уровне трудности возможны и следующие варианты игры посредством задания ряда усложняющихся инструкций:

 1. Найди « фантичного героя » круглой ( квадратной, треугольной, прямоугольной ) формы;

 2. Найди « фантичного героя », форма которого напоминает солнце, яблоко и др. ( в целях развития ассоциативного мышления);

 3. Найди « фантичного героя » круглой ( квадратной и др.) формы, в « одежде » которого присутствует (отсутствует):

 желтый (красный и др.);

 желтый и зеленый (красный и синий и др.);

 красный, зеленый, синий (красный, желтый, синий и др.);

 4. Найди « фантичного героя » не круглой, не квадратной, не прямоугольной (не треугольной, не круглой, не квадратной и др.) формы;

 5. Найди « фантичного героя » не круглой, не квадратной, не прямоугольной (не треугольной, не квадратной, не круглой и др.) формы, в « одежде » которого присутствует (отсутствует):

 желтый (красный и др.); желтый и зеленый (красный и синий и др.); красный, зеленый, синий (красный, желтый, синий и др.). В инструкцию можно включать не только поиск « фантичных героев » по заданной форме, цвету, но и по принадлежности к определенной семантической группе ( например, поиск « съедобного » героя, героя — птицы и др.), а так же по наличию в « названии » героя определенных букв и др.

1. **Упражнения на развитие операционных компонентов мышления, изучение основных цветов и их оттенков.**

Выкладываем фантики. Ребёнок выбирает себе 5-10 фантиков. Ведущий называет цвета и их оттенки. Дети находят их на своих фантиках.

Можно находить и называть изображённые на фантиках фрукты, животных и т.д.

2. **Упражнения на развитие счёта, математических представлений, изучение основных цветов.**

Рассыпаем фантики на полу. «Ой, сколько у нас выросло грибов, цветов… Давайте собёрём их». Собрали, например, цветы. А потом считаем, кто сколько собрал. Беседуем. Сколько собрали зелёных, синих, красных цветов. У кого больше, меньше. Поделимся и т.д.

 Рассыпаем фантики. Даём задание: «Соберите, пожалуйста, грибы синего цвета, красного, жёлтого…» и т.д.

3. **Игра на внимание и сравнение.**

В ряд раскладываем фантики (6-10 шт.) Дети закрывают глаза. В этот момент ведущий убирает какой-то фантик. На заранее заготовленном образце с фантиками, дети находят тот фантик, который был убран.

4. **Упражнение на развитие мелкой моторики руки «Разгладим золотце».**

Ребёнок получает скомканный фантик и разглаживает. В группе детей можно посоревноваться, кто быстрее.

5. **Игра «Опиши свой фантик» (развитие внимания, памяти, речи).**

Ребёнок получает фантик, 1 минуту разглядывает его, затем фантик переворачивается вниз картинкой, а ребёнок по памяти описывает фантик (цвета, изображение на фантике и т.д.)

6. **Игра «Фантик-конструктор» (развитие воображения,** творческих способностей).

Перед Вами фантики. Красивые? Что можно сделать, смастерить из фантиков. Пофантазируй. Придумай картину.

7. **Игра на развитие мышления «Заплатка».**

Помоги бабушке найти заплатку на коврик.

На коврике (фантике) заранее сделан вырез какой-то определённой формы. Также подготовлены «заплатки» различных форм из фантиков.

Ребёнок подбирает «заплатку» бабушке подходящей формы и соответствующего рисунка.

**8. Игра «Найди себе пару».**

Ребёнку даётся от 3-6 различных фантиков. Он среди множества фантиков для своих фантиков находит второй идентичный, подбирает пару.

**9. Игра «Найди половинку» (развитие коммуникативных навыков).**

Половинки фантиков разложены вниз рисунком, например, как при игре в лото. Дети разбирают половинки фантиков. Затем ищут половинку с одинаковым рисунком (для старших детей можно усложнить игру – сделать разрез фантика пополам различной конфигурации). Таким образом, можно сформировать две команды для дальнейших игр, например, поиграть под музыку в игру «Ручеёк». Поменяться парами и т.д.