Мы бродили по лесам

По полям ходили.

Всё, что находили там

Поровну делили.

Маша! Я нашел в лесу красную ягодку и дарю ее тебе! Дети передают друг другу подарки, изображая их ладошками.

Здравствуйте, здравствуйте, здравствуйте,

Вот и собрался наш круг! (два хлопка)

Здравствуйте, здравствуйте, здравствуйте,

Руку другу дал друг! (два хлопка)

А Маша дала руку Оле и т.д. (Дети берут друг друга за руки, пока круг не замкнется)

Вот и собрался наш круг! (два хлопка)

Вьется дорожка то лесом, то полем..

Вьется дорожка, с собою зовет,

То на пригорок высокий взберется..

То на поляну нас приведет…

**Привет!**

Дети ходят по группе и здороваются с каждым из группы за руку. В этом приветствии нужно соблюдать одно важное правило: здороваясь с кем-либо, дети могут освобождать свою руку только после того, как другой рукой начнут здороваться с кем-то еще. Иными словами, дети должны непрерывно быть в контакте с кем-либо из группы

Игра – знакомство «Снежный ком».

**Усложнение**

Воспитатель задает детям простой вопрос, например «Ваша любимая книга?» или «Ваша любимая еда?» Дети отвечают, указывая свои имена и любимые книги или продукты. Например, первый ребенок может сказать: “Меня зовут Саша, а моя любимая книга – «Колобок», второй ребенок говорит «Любимая книга Саши - это «Колобок». Меня зовут Аня, и моя любимая книга «Репка»

**Ажиотаж**

Разместить на доске карточки. Дети ходят на цыпочках по комнате, чтобы найти партнера и приветствуют их рукопожатием. Затем партнеры рассказывают друг другу свою любимую сказку. Воспитатель звонит в колокольчик и сообщает о начале нового раунда. Затем выбирает три новые карточки. Дети двигаются, здороваются и делятся этими обозначенными способами. Игра продолжается три или четыре раунда.

**Игра «Язык жестов»**

Дети стоят по кругу. Первый ребенок произносит свое имя, делая жест для каждого слога в имени. Например, Денис может хлопнуть в ладоши на слог «Де» и щелкнуть пальцами на слог «нис». Затем группа повторяет его имя и жесты. Игра продолжается по кругу, пока каждый ребенок не назовет свое имя.

**С закрытыми глазами**

Один ребенок становится в центре, а все остальные в круге закрывают глаза. Ребенок в центре говорит: «Доброе утро \_ (имя) \_\_». Этот ребенок может открыть глаза, подойти к центру круга и поприветствовать этого ребенка. Первый ребенок возвращается в круг с открытыми глазами. Все остальные остаются с закрытыми глазами, пока их незовут.

Один ребенок становится в центре, а все остальные в круге закрывают глаза. Ребенок в центре говорит: «Доброе утро \_ (имя) \_\_». Этот ребенок может открыть глаза, подойти к центру круга и поприветствовать этого ребенка. Первый ребенок возвращается в круг с открытыми глазами. Все остальные остаются с закрытыми глазами, пока их не зовут.

**Рыбалка**

Один ребенок стоит в центре круга. Он / она делает жест, как будто бросает удочку в сторону другого ребенка. Этот ребенок становится «пойманной рыбкой» и «плывет» в центр. «Рыбак» и «рыбка» приветствуют друг друга и меняются местами. Новый ребенок в центре становится человеком-рыбаком, и игра продолжается до тех пор, пока все не побывают в роли рыбака.

**С закрытыми глазами**

Один ребенок становится в центре, а все остальные в круге закрывают глаза. Ребенок в центре говорит: «Доброе утро \_ (имя) \_\_». Этот ребенок может открыть глаза, подойти к центру круга и поприветствовать этого ребенка. Первый ребенок возвращается в круг с открытыми глазами. Все остальные остаются с закрытыми глазами, пока их не зовут.

**Песенка-приветствие**

«Если твое имя начинается на А, развернись.

Если твое имя начинается на Б – улыбнись!

Если имя с буквы В – ты коленочки коснись!

Если имя с буквы Г – поскорее потянись!

Если имя начинается на E, поднимись высоко.

Если имя с буквы Ж – улыбнись широко!

Если имя с буквы З – как жучок скажи «бэзээ»

Если имя с буквы И – соседа на танец пригласи

Если имя с буквы К – то попрыгай ты слегка!

Если имя с буквы Л – ты представь, что полетел!

Если имя с буквы М –

Если имя с буквы Н – ты скажи нам добрый день!

Если имя с буквы О – прыгай, прыгай высоко!

Если имя с буквы П – то похлопай здесь себе!

Если имя с буквы Р –

Если имя с буквы С –

Если имя с буквы Т –

Если имя с буквы У – ты скажи «Я так могу!» (и покажи как)

Если имя с буквы Ф –

Если имя с буквы Х – то скажи скорей «ха-ха»

Если имя с буквы Ц

Если имя с буквы Ч –

Если имя с буквы Ш –

Если имя с буквы Э –

Если имя с буквы Ю

Если имя с буквы Я –

**«Улыбчивые пингвины»**

Изображаем пингвинчиков, ходим, кланяемся, улыбаемся и говорим привет. Можно имитировать любых животных *(в зависимости от темы недели).*

**Древнерусские приветствия**

Владимир Иванович Даль собрал немало приветствий, которые бытовали в прошлом:

- «Мир вашему дому!»

- «Хлеб да соль!» (тем, кто сидел за столом) и т.д.

Если имя с буквы Ф – обними скорее всех

Если имя с буквы Х – то скажи скорей «ха-ха»

Если имя с буквы Ц – встань как цапля на крыльце

Если имя с буквы Ч – покажи полет грача

Если имя с буквы Ш – убаюкай малыша

Если имя с буквы Э – щелкни по носу себе

Если имя с буквы Ю – ты друзьям скажи «люблю»

Если имя с буквы Я – обними скорей себя

Если имя с буквы К – то попрыгай ты слегка!

Если имя с буквы Л – ты представь, что полетел!

Если имя с буквы М – покажи нам дружишь с кем

Если имя с буквы Н – ты скажи нам добрый день!

Если имя с буквы О – прыгай, прыгай высоко!

Если имя с буквы П – то похлопай здесь себе!

Если имя с буквы Р – зарычи как будто зверь

Если имя с буквы С – покажи шумящий лес

Если имя с буквы Т – прыгни вверх, как в каратэ

Если имя с буквы У – ты скажи «Я так могу!» (и покажи как)

Если имя с буквы Т –

Если имя с буквы У – ты скажи «Я так могу!» (и покажи как)

Если имя с буквы Ф –

Если имя с буквы Х – то скажи скорей «ха-ха»

Если имя с буквы Ц

Если имя с буквы Ч –

Если имя с буквы Ш –

Если имя с буквы Э –

Если имя с буквы Ю

Если имя с буквы Я –

**«Прогулка в детский сад».**

Дети стоят в кругу, а один ребенок ходит внутри круга.

Группа «поет»: Маша сегодня ходила в детский сад. Что она увидела по пути?

Маша: Я видела летящую птицу! (Маша «разыгрывает» движение летящей птицы.)

Группа: Маша увидела летящую птицу! (Имитируют ее движение.)

Группа: Денис сегодня ходил в детский сад. Что он увидел по пути?

Денис: я видел водителя автобуса (Показывает водителя в автомобиле, крутящего руль.)

пути?

Теперь каждый ребенок быстро повторяет то, что он «видел», выполняя соответствующее движение. Группа повторяет за ним. Чтобы сделать это еще быстрее, запустите эхо - группа просто «вспоминает», что «видел» каждый ребенок, и констатирует это во время выполнения движения. Сложно, но весело!

При использовании этого приветствия во время тематической недели, можно его слегка изменять, привнося иную «окружающую среду». Например,

«Максим сегодня ходил на ферму. Что он видел по пути? » (Или джунгли, океан, и т. д.). Детям нужно было подумать о том, «что можно увидеть» в этой среде.

**Бабушкин чемодан**

Воспитатель начинает со слов: “Я отправляюсь в путешествие, и мне нужно упаковать бабушкин чемодан». Тогда первый ребенок говорит, что он/она упакует в чемодан. Например, “Я отправляюсь в путешествие, и я возьму свой велосипед”. Каждый ребенок в группе добавляет по одному предмету в чемодан, а затем повторяет, что уже упаковано в чемодане. “Я еду в путешествие, и я беру свой велосипед, свои кроссовки, свою шляпу, и свою зубную щетку” и так далее, до тех пор, пока все дети не повторят это.

**Войдите в историю** «Костя сегодня вошел в сказку. Что он увидел по пути? Отличный способ связи с литературой!

**Добавить язык** ... попросите детей добавить наречие или прилагательное. «Я видел сверкающую блестящую машину» или «Я видел опасно свернувшую машину».

**«Прогулка в детский сад».**

Группа: Денис увидел водителя автобуса! (Имитируют движение Дениса.)… И так далее.

Когда все дети побудут в роли «изображающего», мы заканчиваем.

Группа: мы все сегодня ходили в детский сад. Что мы увидели по пути? Теперь каждый ребенок быстро повторяет то, что он «видел», выполняя соответствующее движение. Группа повторяет за ним. Чтобы сделать это еще быстрее, запустите эхо - группа просто «вспоминает», что «видел» каждый ребенок, и констатирует это во время выполнения движения. Сложно, но весело! При использовании этого приветствия во время тематической недели, можно его слегка изменять, привнося иную «окружающую среду». Например,

«Максим сегодня ходил на ферму. Что он видел по пути?» Детям нужно было подумать о том, «что можно увидеть» в этой среде.

**Четыре (или пять) песен**

Перед началом деятельности напишите названия песен на карточках, одна песня на карточку. Каждому ребенку понадобится карточка. Обязательно подбирайте песни, которые наверняка всем знакомы. *Для нечитающих детей можно обозначать песни условными символами, но предварительно проговорить, какая песня обозначена тем или иным символом.* Чтобы начать игру, раздайте карточки. Дети ходят по группе, напевая песню, которая написана на их карточке. Когда они встречаются с другими детьми, напевающими эту песню, они образуют маленькую группа. Игра может закончиться, когда каждая группа поет свою песню. *Таким образом, можно закреплять песни, разучиваемые детьми к утреннику.*

**Говори и пой**

Эта музыкальная игра позволит устроить быстрый перерыв в течение утренней встречи и учит распознаванию букв и устным языковым навыкам в то же время.

1. Напишите каждую букву алфавита на карточке. Напишите “Спой песенку!” на паре дополнительных карт. (Для детей младшего возраста, изобразите картинку на этих картах, например, музыкальные ноты.) Перемешайте и сложите карточки стопкой.

2. Соберите детей в круг. Возьмите первую карточку из стопки, поднимите ее и произнесите звук. Если вы вытянете карточку «Спой песенку!», все дети вместе поют песенку.

3. Передайте стопку карт ребенку рядом с вами, и этот ребенок повторит процесс.

**Алфавитная история**

Первый человек в кругу начинает рассказывать историю с предложения, начинающегося с буквы «А»; Аленький цветочек рос на полянке. Следующий человек в кругу продолжает, добавляя предложение, которое начинается с «Б»: Бабушка прошла мимо цветочка и не заметила его». Дети продолжают рассказывать историю, пока не пройдут все буквы алфавита.

**Блеск**

Дети стоят в кругу. Один ребенок или воспитатель говорит любое слово. Например, «мороз». Следующий ребенок повторяет это слово. Следующий - использует слово в предложении. Следующие дети пишут слово на доске *(или листке бумаги)* по одной букве ребенок. Когда слово было написано правильно, следующий ребенок в очереди машет руками в воздухе и говорит: «Блеск!», а затем садится. Далее все начинается со следующего ребенка и нового слова и продолжается в той же последовательности *(можно добавить усложнение, например, прохлопать слово по слогам, изобразить пантомимой и т.д.)*.

Если ребенок допустил ошибку в правописании, следующий ребенок в круге, говорит «Проверить». Если и этот ребенок не заметит ошибку, другие в дети могут сказать «проверить». Если дети не заметят ошибку, воспитатель должен вмешаться и сказать «проверить». Ребенок, который сделал ошибку, может либо исправить ее, либо обратиться за помощью к группе. Как только ошибка была исправлена, деятельность продолжается

**Что я сделал?**

Один ребенок стоит в середине круга. Он – ведущий. Остальные дети внимательно смотрят на ребенка - ведущего. Этот ребенок затем покидает круг и так, чтобы не видели все остальные, меняет одну вещь своей внешности. Например, ребенок может заправить рубашку, закатать штанины, расстегнуть кофту и т. д. Затем ребенок возвращается в круг, а другие пытаются угадать, что изменилось. Вы можете варьировать количество времени, разрешенное для наблюдения и / или количество вещей, которые меняются (до двух или трех вещей). Вы также можете предложить детям изменить что-то не во внешнем виде, а в группе. Или вы можете предложить детям, поиграть в эту игру в парах (один что-то меняет, а другой догадывается, что изменилось).

**Кого не стало?.**

Все сидят в кругу. Прежде чем начать играть, ТОЧНО объясните, как работает игра. Возьмите одеяло или большое пляжное полотенце. Теперь, выберите одного ребенка, который будет ведущим. Он должен чтобы выйти из комнаты или надеть повязку на глаза . Воспитатель выбирает ребенка. Просто укажите на ребенка, возьмите его за руку и выведите из группы. Теперь укажите на другого ребенка, а затем на «коврик». Спрячьте ребенка под «ковриком». Верните другого дошкольника обратно. Может ли он угадать, кого не хватает?

**Я вижу**

Воспитатель начинает игру, сказав: «Я вижу!». Дети отвечают: «Что Вы видите?» Воспитатель описывает что-то, например: « Я вижу пузыри, парящие в воздухе». Дети начинают изображать эти пузыри до тех пор, пока воспитатель снова не скажет «я вижу». В этот момент все дети останавливаются и снова спрашивают: «Что Вы видите?» Игра продолжается. Попробуйте называть движения, которые нарастают от очень медленного к очень активному и снова к медленному, чтобы закончить игру

**Словесный волейбол**

На каждую секцию надувного мяча наклеивается карточка со словом (или картинкой). Дети перебрасывают мяч друг другу. Ребенок, который поймал мяч, смотрит на карточку, которая находится под его рукой. Он должен назвать предмет, изображенный на карточке, а затем использовать это слово в предложении.

**Передай Движение**.

Воспитатель начинает игру и показывает движение. Например, машет рукой. Теперь ребенок, сидящий справа от воспитателя, должен махнуть рукой и добавить другое движение. Следующий ребенок справа делает эти движения и добавляет еще одно. Это «ВОЛНА» разных движений.

**Ежики**

Перемещайтесь по комнате под музыку, когда музыка останавливается, игроки свернулись калачиком, как ежики. Положите одеяло на одного игрока, а затем остальные встают и угадывают, кто находится под одеялом.

**Фермер и кролик**

Материалы: 1 маленький (теннисный) мяч

1 большой (уклонение или пляжный) мяч

Дети сидят в большом кругу. Воспитатель говорит, что фермер сердится, потому что кролик продолжает пробираться в огород фермера и есть морковку! Он хочет чтобы поймать этого надоедливого кролика!

Начните передавать кролика (маленький шарик) от человека к человеку по кругу. Когда кролик окажется на полпути, начните передавать «фермера» (большой шар) в том же направлении. Игра заканчивается, как только «фермер» поймает «кролика» (один человек застрянет с обоими шарами одновременно!)

Варианты:

Чтобы увеличить сложность, запускайте фермера раньше, когда зайчик находится всего в четверти

круга.

Сделайте это сезонным или тематическим, используя куклы, мягкие игрушки и т.д.. Просто переименуйте игру и играйте! Изменения персонажей в этой игре привносят новизну и новый интерес к активности.