**Игра «Самодельный водопад»**

**Цель:** развитие моторики рук

**Содержание.** Для этой игры вам пригодятся любые игрушки, с помощью которых можно переливать воду: лейка, маленькая мисочка, небольшой кувшинчик или простой пластиковый стакан. Малыш набирает воду в емкость и, выливая ее, создает шумный водопад с брызгами. Обратите внимание крохи, что чем выше водопад, тем громче он "шумит". А если воду подкрасить, то водопад получится разноцветным.

**Игра «Чистюли»**

**Цель:** привитие элементарных трудовых навыков; дать понятие о «грязном» и «чистом».

**Содержание.** Воспитатель приносит в тазу игрушки, предлагает засучит рукава.В другой таз наливает теплую воду из ведра и каждому дает поручение: вымыть игрушку. Воспитатель вовлекает всю группу детей и разговаривая с ними, подсказывает, что и как мыть.Затем тряпочкой каждый ребенок вытирает свою игрушку.

**Игра «Уточки плавают»**

**Цель:** дать представление о том, что предметы «плавают», о числовом определении «один», «много».

**Содержание.** Воспитатель пускает в воде резиновые игрушки. «Смотрите, как уточка плавает. Сейчас я покручу палочкой по воде (делает круговые движения палочкой). Уточка двигается. Вот как интересно!А теперь, Коля, на тебе палочку, покрути ей, и т. д. другим детям.Была одна уточка, а теперь сколько?После воспитатель предлагает вынуть игрушки из воды и обтереть их тряпочкой. Они мокрые, вытирайте игрушки, теперь они стали сухими.Положите игрушки на место. Выльем воду из таза. Вот как она льется.

**Игра «Вода принимает форму»**

**Цель:** дать понятие о плавающих и тонущих предметах, о предметах тяжелых и легких. Подвести к выводу, что легкие предметы плавают, а тяжелые тонут.

**Содержание.** Для этой игры понадобятся: надувной шарик, резиновая перчатка, целлофановый мешочек, пластиковый стакан. Малыш наполняет шарик, перчатку или мешочек водой с помощью пластикового стакана. Родителям стоит обратить его внимание на то, что вода принимает форму того предмета, в который ее налили.

**Игра «Горячо-холодно»**

**Цель:** дать представление о холодной, теплой и горячей воде. Активизация словаря: холодная, теплая, горячая.

**Содержание.** Дети сидят на стульчиках полукругом вокруг стола. Воспитатель ставит таз или ванну и говорит детям, что сейчас кукла Таня будет купаться.

Наливает холодную воду и опускает куклу. Кукла «выскакивает». Она не хочет купаться. Почему? Вода холодная. Дети подходят и трогают воду рукой.

Я подолью горячей воды, она станет теплая. Дети убеждаются, что вода теплая. Теперь куклу снова сажают в таз, она с удовольствием купается.

**«Пенное море»**

**Цель:** развивать речь, фантазию.

**Оборудование**: таз с водой и жидкостью для выдувания мыльных пузырей. Бумажные лодочки, изготовленные собственными руками, трубочка для выдувания мыльных пузырей на каждого ребенка.

**Ход игры:** дети опускают на воду свои лодочки и дуя через трубочки, вспенивают море. Затем с помощью воспитателя придумывают сказку, которая начинается словами: «В некотором царстве, в пенном государстве… »

**Игра «Мокрое-сухое»**

**Цель:** закрепить понятие о «мокром» и «сухом». Закрепить название одежды.

**Содержание.** Группа детей стоит около таза с водой.

«Сегодня я хочу постирать кукольное белье» -говорит воспитатель. Сама стирает и сопровождает действия словами: «Сначала налью теплой воды. Намочу платье. Намылю как следует, потру, смою мыло в воде, выжму.

В другом тазике прополощу в чистой воде и снова выжму. Теперь протяну веревочку и повешу белье. Пусть просохнет. Сейчас оно мокрое, а потом будет сухим.

Затем предлагает детям постирать и дает каждому белье от куклы, мыло. Дети рассказывают кто что стирает (закрепить название одежды)

**"Цифры плавают в пруду"**

**Цель:** сформировать или закрепить (если ребенок уже знает) знание числового ряда, развивать внимание и память.

**Нам понадобятся:** пластиковые цифры, ёмкость с водой.

**Содержание.** Бросаем в воду пластиковые цифры. После этого предлагаем ребёнку поиграть с цифрами-рыбками, плавающими в "пруду". "Назови цифры, которые плавают в воде. А теперь бери по одной по порядку и "приклеивай" их к стене". После того как малыш выложит цифры по порядку, просим его отвернуться от стены и меняем цифры местами. "Посмотри на цифры, ничего не изменилось? Исправь ошибку, поставь цифры по порядку". При необходимости можно еще раз смочить цифру в воде, восстанавливая ее свойства (намоченная в воде фигурка легко приклеивается к кафелю).

**"Узнай воду по вкусу"**

**Цель:** развивать вкусовые ощущения, внимание и память.

**Нам понадобятся:** три одинаковые чашки или стакана с кипячёной водой, сахарный песок, соль, лимонный сок, чайная ложка.

**Содержание.** Перед ребенком три одинаковые чашки с кипяченой водой. Вы вместе с ребенком добавляете в одну из них соль, в другую - сахарный песок, в третью - лимонный сок. "Посмотри, что это в чашках? (Вода.) Давай с ней поиграем. В эту чашку добавим соль. Вот она. Насыпь ложкой соль в эту чашку. Размешай. Давай попробуем водичку в чашке". Ребенок вместе с вами пробует воду с помощью чайных ложек. Вместе вы определяете, что она стала соленая. Аналогично проводится работа с сахарным песком и лимонным соком. Затем чашки переставляются местами, и вы просите малыша определить на вкус, какая вода в каждой чашке: соленая, сладкая, кислая: "Ой. Пока мы с тобой отвернулись, к нам прилетела сорока и перепутала все чашки местами. Как же мы теперь найдем, где сладкая вода, где кислая, а где соленая? Наверное, надо ее попробовать. Возьми ложку и попробуй водичку. Какая здесь водичка?" Затем ребенок определяет воду на вкус в двух других чашках.

**«Узоры на песке»**

**Цель:** развивать трудолюбие, аккуратность, воображение, фантазию.

**Оборудование:** игрушечные лейки с водой.

В жаркую погоду, поливая из игрушечных леек игровую площадку и песок в песочнице, дети рисуют с помощью водной струи узоры и целые картины.

**"Найди воду такого же цвета"**

**Цель:** сформировать или закрепить (если ребенок уже знает) знание цветов, закрепить умение сравнивать и соотносить цвет, развивать цветовое восприятие, внимание, мышление и память.

**Оборудование:** 3-6 прозрачных стаканчика с водой, гуашевые краски, кисточка, шарик для пинг-понга.

**Ход игры.** Перед ребенком стоят от 3 до 6 стаканчиков с водой. " посмотри внимательно на воду в стаканчиках. Какая она (прозрачная)? Давай в каждый стаканчик добавим немного гуашевой краски". В каждый стаканчик с помощью кисточки последовательно добавляется краска определённого цвета. "Размешай зелёную краску в водичке. Какого цвета стала вода?" Такая работа проводится с каждым стаканчиком. "А теперь найди воду зелёного цвета и опусти в неё шарик". Если ребенок затрудняется самостоятельно найти воду заданного цвета, то вы предлагаете, показывая на цвет краски, найти воду такого же цвета. "Посмотри на краску, она зеленого цвета. Найди такую же водичку, зелёную".

**"Угадай букву, плавающую "на животе"**

**Цель:** сформировать или закрепить (если ребенок уже знает) знание оптического образа букв, развивать внимание, память.

**Оборудование:** пластиковые буквы, ёмкость с водой.

**Ход игры.** "Посмотри на буквы, которые плавают в нашем озере. Одни буквы плавают правильно, на спине, а другие неправильно, потому что перевернулись на живот. Назови только те буквы, которые плавают в воде перевернутыми, а теперь те, которые плавают правильно". Затем вы просите ребенка выловить и приклеить к стене те буквы, которые располагаются воде правильно, а после этого расположить на стене перевернутые буквы, придав им правильное положение.

**"Сосчитай игрушки"**

**Цель:** закрепить знание числового ряда и состава числа, развивать внимание, память и мышление.

**Оборудование:** пластиковые цифры, два тазика с водой, игрушки или природный материал (камешки, ракушки, орехи).

**Ход игры.**Ставим перед ребенком два тазика с водой, в один опускаем различные игрушки или природный материал. Во второй бросаем пластиковую цифру. "Назови цифру, которая отправилась плавать". Ребенок называет цифру. "А теперь достань из тазика, где лежат разные предметы, такое количество игрушек (ракушек, камешков), какое обозначает эта цифра. Доставай по одной игрушке, считай и бросай их в тазик, где плавает цифра". Малыш достает из первого тазика по одному предмету, бросает их в другой тазик и считает. "Пересчитай все игрушки в тазике, где плавает цифра. Скажи, сколько всего игрушек ты бросил в таз, где плавает цифра? Почему?". Игра повторяется с другими цифрами столько раз, сколько цифр знает ребенок, и пока поддерживается его игровой интерес.

**"Тяжелый и легкий"**

**Цель:** сформировать или закрепить (если ребенок уже знает) представление о величине (тяжёлый - лёгкий, большой - маленький), закрепить умение сравнивать предметы по весу, закрепить знание правой и левой руки, развивать внимание и память.

**Оборудование:** два камня, разных по величине, ёмкость с водой.

**Ход игры.** Предложите ребенку взять в правую руку большой камень, а в левую - маленький. "В какой руке у тебя тяжелый камень? А в какой руке легкий камень? Давай посмотрим, какой камень опустится на дно быстрее. Тяжёлый или лёгкий?".

**«Быстроходные катера»**

**Цель:** учить действовать согласованно, развивать мелкую моторику рук.

**Оборудование:** надувной бассейн, заполненный водой (или большой таз). Две скакалки (шнура, для отметки старта и финиша. Два пластмассовых катера с привязанными к ним веревочками, карандаш на каждого участника.

**Ход игры:** на воде у стартовой линии устанавливаются два катера. Их придерживают дети – болельщики. Участники соревнования, встают с противоположной стороны бассейна. У них в руках карандаши, к которым привязаны веревки от катеров. По сигналу воспитателя болельщики отпускают катера, а участники начинают быстро накручивать веревки на карандаши. Побеждает тот, чей катер первый придет к финишу.

**«Не пролей ни капли»**

**Цель:** учить работать в команде. Развивать общую моторику.

**Оборудование:** таз с водой, два-три игрушечных ведра, две-три одинаковые формочки.

**Ход игры:** дети делятся на две-три команды. По сигналу воспитателя один ребенок из каждой команды зачерпывает формочкой из таза воду и, стараясь ее не пролить, быстро несет к ведру своей команды. Затем бегом возвращается к старту и передает формочку следующему члену команды. Побеждает команда, первой наполнившая свое ведро.

***Игры с водой***

Составитель: Кузнецова А.А.

,

