

***Игра – дело
серьёзное:
от 4 до 7 лет***

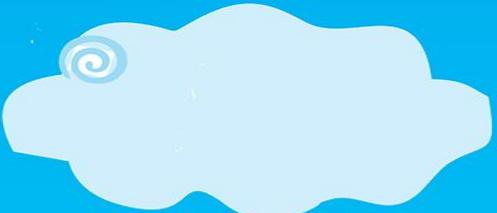


**Каждый дошкольник хочет играть –
это аксиома.**

**Одному больше нравятся шумные и подвижные игры,
другому – спокойные, не требующие большого количества
участников.**

**Предлагаем вам подборку
разных вариантов игровой деятельности для ребят-
дошкольников.**

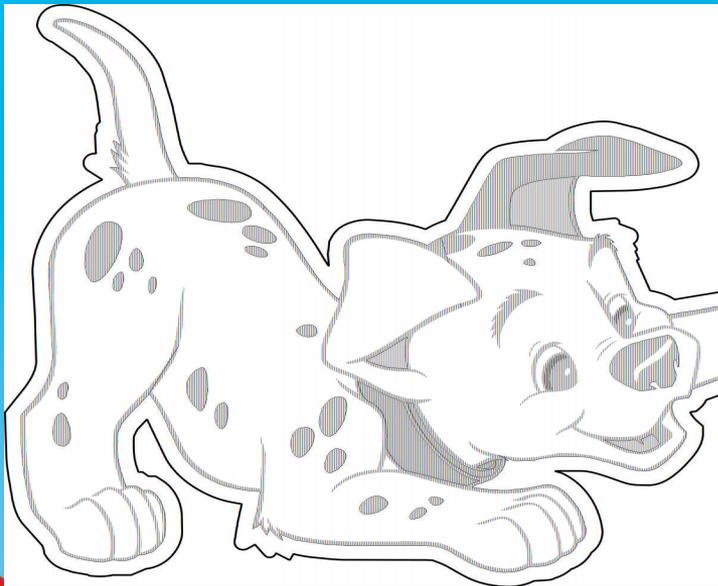


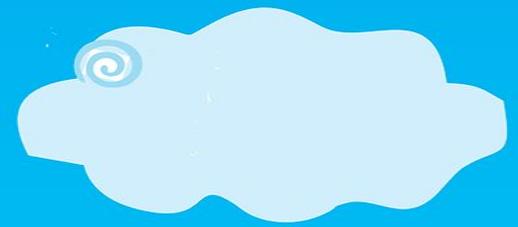


«Собачка»

Трое детей становятся в круг, один – в середине. Задача того, кто в середине, поймать мяч. Цель тех, кто в кругу – так кинуть мяч другу, чтобы «собачка» не поймала.

Для этого используются обманные движения, корректируется сила броска. Если мяч не пойман и покатился, право его поймать имеют все ребяташки. Если перехватит его «собачка», то тот, кто бросил, а мяч не достиг цели, становится новой «собачкой».





«Лови!»

Правила заключаются в том, что все ребятишки становятся в круг и у каждого - свой мяч. Кидать можно произвольно, любому участнику. Тот, кому прилетел мячик, должен побыстрее от него избавиться и перекинуть другому, чтобы успеть поймать следующий мяч. Кто не успеет, тот выбывает.

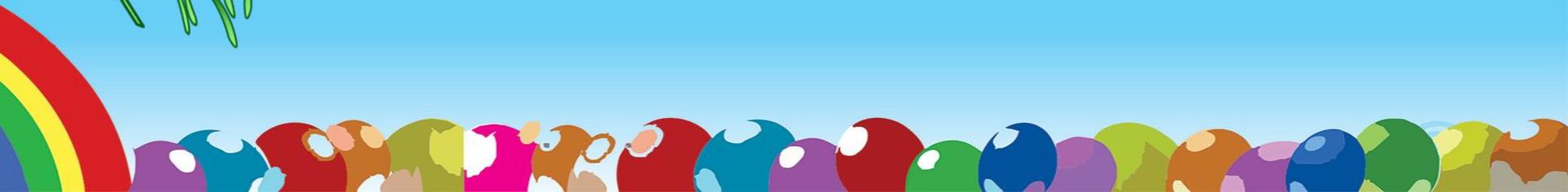




«Колобок»

Теперь мяч не кидается, а катится.
Не ногами, а именно руками игрок
должен толкнуть его.

Остальные правила, как и в «Лови».





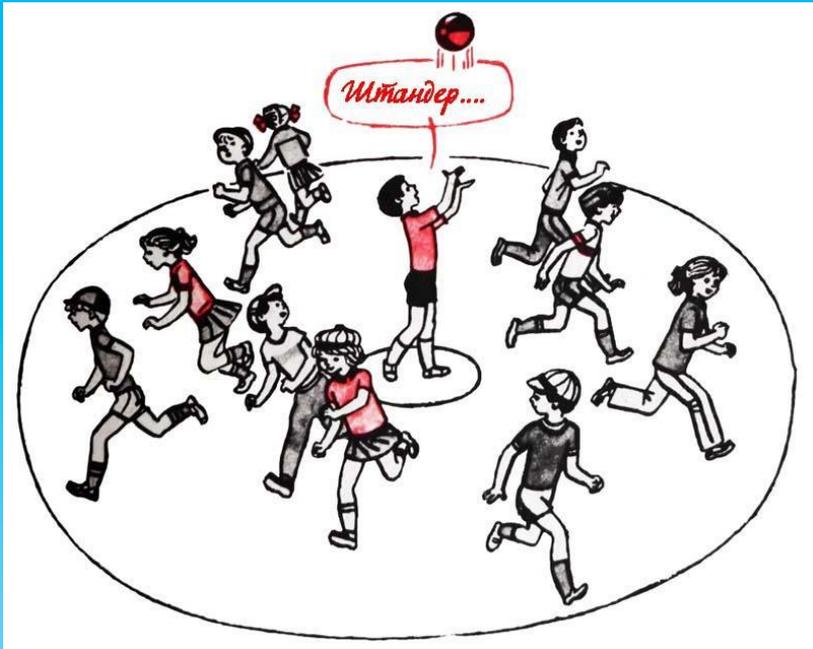
«Баскетбол»

Игра состоит в том, что ребята стараются закинуть мяч в ведерки разного диаметра.

Ведерки можно разместить на перекладине, закрепленной с помощью двух «рогулек».

Можно договориться: чем меньше ведерко, тем больше очков зарабатывает участник соревнования.





«Кто дальше?»

(Вариант игры «Штандер-стоп»)

Очерчиваются (обозначаются) границы, желательно, чтобы это был круг. Все ребята собираются в середине круга. Одного выбирают ведущим. Он подбрасывает мяч, все участники разбегаются. А в тот момент, когда ведущий поймает мяч, он кричит: «Стоп!». Все участники должны остановиться. Кто дальше убежал, тот и победил.



«Козлик»

Теперь нам нужна еще и стена.

Каждый по очереди ударяет мячом об стену, чтобы тот отскочил (лучше кидать почти вертикально вверх, лишь с небольшим уклоном).

Когда мяч опускается на землю и отскакивает, малыш перепрыгивает через него.

И так по очереди не останавливаясь, один за другим. (Варианты отскока можно продумать).

«Один рисунок на команду»

Сначала нужно раздать задания. Например, одна команда рисует ромашку, вторая – тюльпан (дом и магазин; кошку и собаку, маму и папу...).

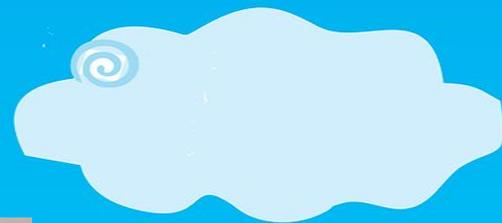
Не подсматривая, что рисует один участник команды, второй на краю листа рисует свою половину цветка, здания, портрета, животного и т.д.

Интересно будет, когда эти 2 половины картины сложатся вместе. У какой команды будет больше похоже на то, что задали, та и победила.



«Сломай башню»

(дуем в
трубочку)

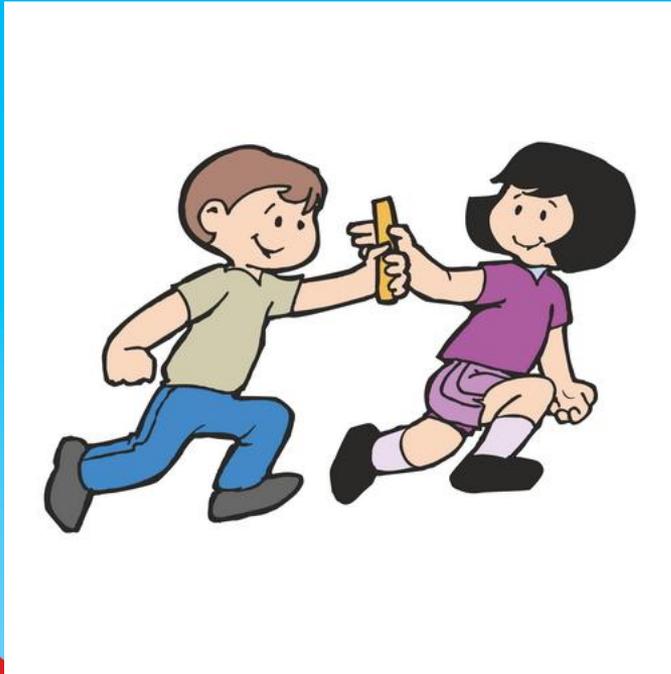




«Хороводы»

☻ Дошкольники охотно водят хороводы и играют в «змейку». Постройте маленьких участников в ряд и попросите взяться за руки. Встаньте в начало «змейки» и ведите «хвост» за собой, меняя направление движения.

А если ещё и музыку включить, то будет вдвойне веселее!



«Эстафета»

Дети делятся на группы по 4 человека, встают друг за другом. Передаваемым предметом может быть картонный градусник под мышкой или плюшевая игрушка, зажатая между коленками, мяч или даже вода (например, в ложках).

Усложнить задание можно, передавая предмет без использования рук.



«Море волнуется раз»

☻ (есть несколько вариантов)

Самый популярный: ведущий произносит

- Море волнуется раз,
Море волнуется два,
Море волнуется три –
Морская фигура замри!

Дети замирают в разных позах, а ведущий

пытается их рассмешить.

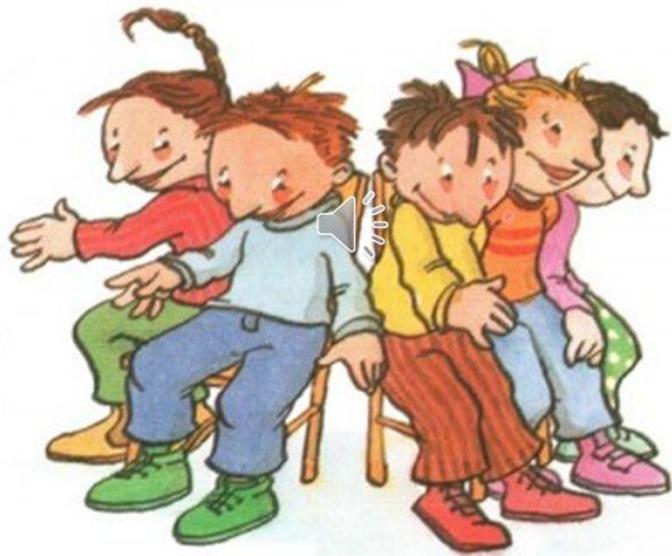
Кто засмеялся, становится ведущим.

«Займи стул»

Для игры необходимо взять стулья в количестве на один меньше, чем число игроков. Стулья надо расставить в круг (спинками вовнутрь), а игроков расположить вокруг стульев. Водящий (как правило, это взрослый) включает музыку или начинает играть на музыкальном инструменте. (Для того, чтобы игра получилась интересной, неожиданной и непредвзятой, желательно, чтобы водящий при этом не смотрел на игроков). Участники начинают медленно бежать вокруг стульев. В тот момент, когда водящий выключает музыку, задача игрока — быстро сесть на ближайший стул. Тот, кому стула не досталось, выбывает из игры.

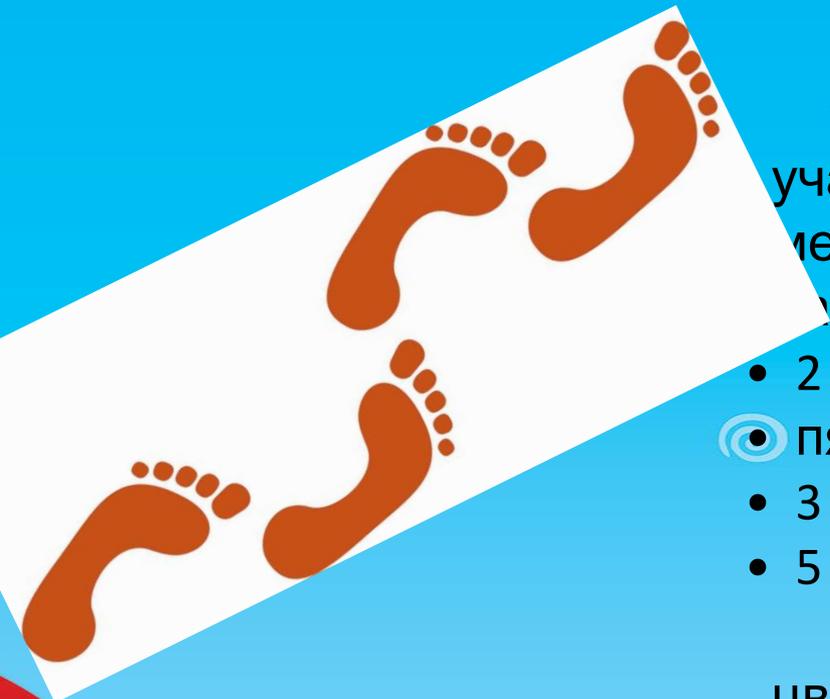
Водящий убирает один стул, и игра продолжается.

Оставшийся последний участник становится победителем.





«Разные шаги»



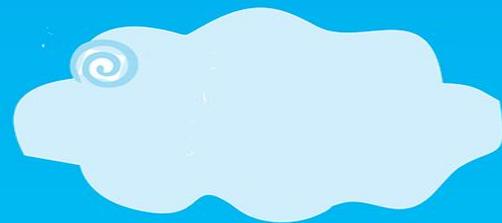
Водящий поворачивается спиной к участникам, расстояние между ними не менее 5 метров. Водящий называет цвет и что означает цену, например:

- 2 лилипута (2 маленьких шажка,
- пяточка приставлена к носочку)
- 3 великана (3 больших шага)
- 5 утят (шаги в присядке).

Дети, у которых в одежде есть названный цвет, проходят указанный маршрут.

Победит тот, кто первым дойдёт до водящего.



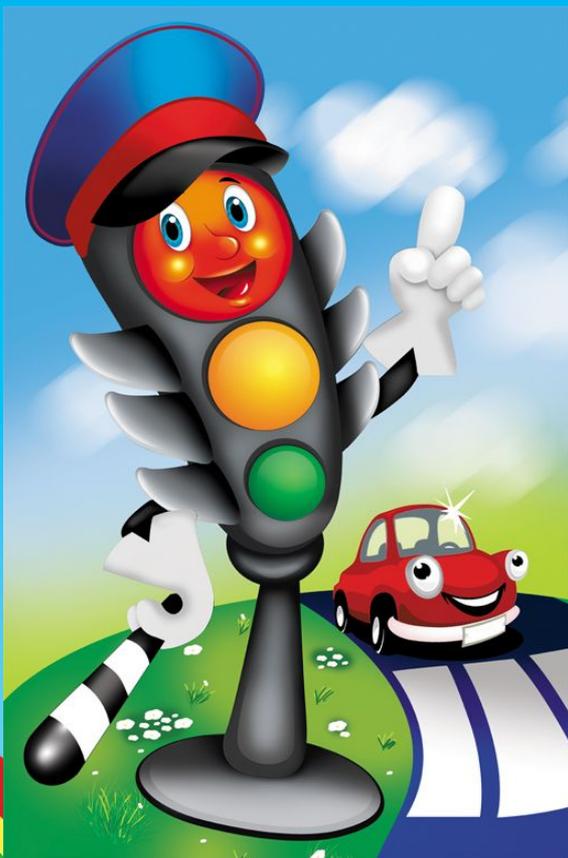


«Кошки-собачки»

Ведущий включает весёлую музыку, все игроки спокойно передвигаются по комнате. Когда ведущий хлопнет в ладони один раз, все игроки занимают позу цапли. При двух хлопках игроки принимают позу собачки. На третий хлопок все принимают позу кошки.

Ведущий может делать хлопки не последовательно.





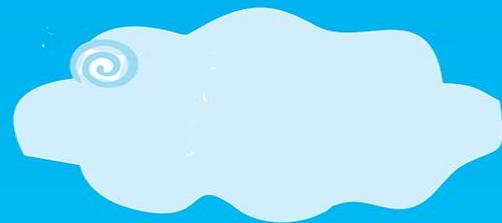
«Светофор»

Если ведущий поднимет зелёный кружок – дети начинают бегать туда-сюда, кричать, шуметь.

Если ведущий поднимет жёлтый кружок – дети тихо передвигаются и разговаривают шёпотом.

Если ведущий поднимет красный кружок – то дети замолкают, стоят на месте и даже не шевелятся.

Кто не выполняет этих правил, тот и проигрывает.



Части животных

Потребуется:

изображения животных, вырезанные из журналов или нарисованные

ножницы

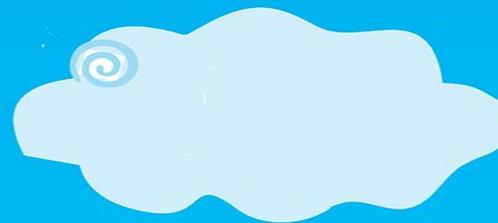
клей

кист плотной бумаги.

Предложите ребенку подобрать головы и хвосты различным животным.

Можно добавить игре веселья, создав чудо-зверей на усмотрение ребенка.





«Определи на ощупь»

Что потребуется:

- несколько предметов небольшого размера:
мягкая игрушка, чашка, печенье, мячик, мочалка, ложка, расческа и др.
- большой пакет или корзина (рукавички)
- повязка на глаза.

Как играть, наверное, понятно из набора инвентаря.





«Книга обо мне»

Что потребуется:

- плотная бумага
- журналы с картинками
- фотографии вашего ребенка и других членов семьи
- рисунки ребенка
- ножницы
- клей
- степлер
- ручка

А теперь вместе с ребенком- за работу!



«Найди часы»

Потребуется кухонный таймер или будильник, который тикает достаточно громко.

1. Заведите таймер на 3-5 минут и спрячьте его в комнате или на улице.
2. Попросите ребенка прислушаться.
3. Скажите ребенку, что у него есть 3 минуты на то, чтобы найти таймер!
4. Если он испытывает трудности, давайте подсказки.
5. Сыграйте еще раз, уменьшив время поиска.

«Танцуй, рука!»

Что потребуется:
музыка и фантазия!

1. Используйте любую танцевальную музыку.
2. Устройте соревнование на лучший танец.
3. По очереди говорите друг другу, какая часть тела будет сейчас танцевать.

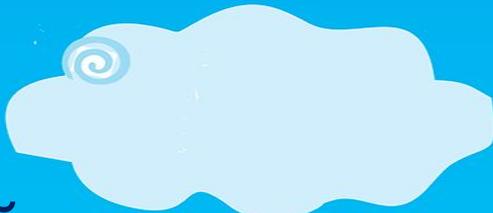




«Покажи, что чувствуешь»

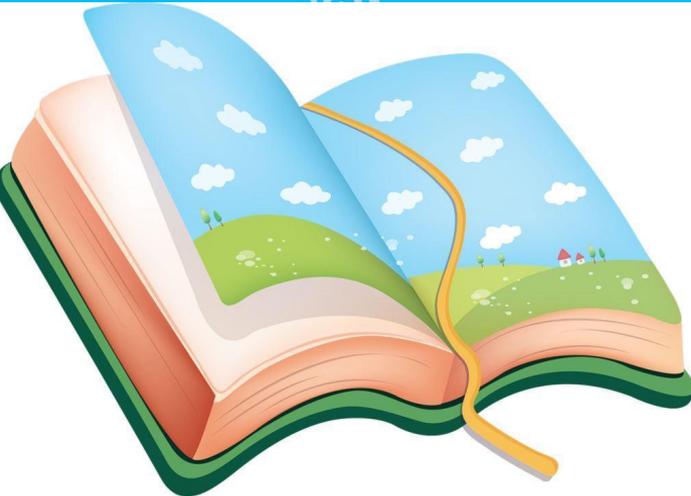
Потребуется фотографии или картинки, на которых изображены человеческие эмоции.

1. Подберите картинки с различными эмоциями: веселье, радость, печаль, страх, огорчение, испуг, нежность, любовь, безразличие и другие.
2. Обсудите с ребенком, что чувствуют люди на изображениях, как они выражают эти чувства.
3. Сложите картинки стопкой «лицом» вниз.
4. Переворачивайте картинки по одной и попросите ребенка изобразить отраженную эмоцию, не прибегая к словам.
5. Вы должны угадать, что за эмоция изображена на картинке.

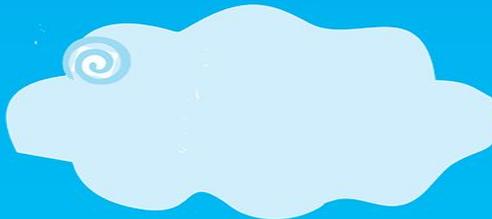


«Угадай конец»

Что потребуется: книжка, в которой изложена история или сказка.



1. Найдите уютное место для чтения.
 2. Прочитайте ребенку часть сказки или рассказа и остановитесь, не доходя до конца.
 3. Спросите его, что, по его мнению, произойдет дальше.
 4. Предложите ему придумать несколько возможных вариантов развития событий.
 5. Дочитайте книгу до конца, чтобы узнать, чем она закончилась.
- 



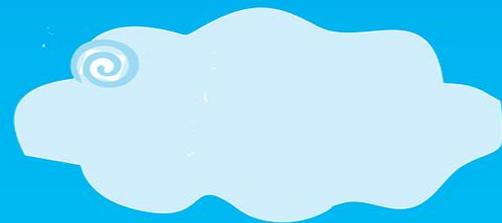
Следуй за наклейками!

Что потребуется:

- цветные наклейки
- награда-сокровище
- место для игры

1. Придумайте маршрут, по которому предстоит пройти ребенку-кладоискателю.
 2. Поместите наклейки на виду по пути следования.
 3. В конце пути положите награду.
 4. Объясните ребенку, как нужно проводить поиски и что его ожидает в конце.
- 
- 

ВЕЛИКАНЫ!



КАРЛИКИ



Великаны – карлики

Все становятся в круг.

Ведущий объясняет: как только он произнесет «Лилипуты!», все должны сесть на корточки, если же скажет «Великаны!» – все должны встать.

Тот, кто ошибается, выходит из игры.

Ведущий может намеренно подавать ложные команды, например: «Листочки! Ведерки! Лимончики! Велосипед!». Победителем будет тот, кто останется последним.





«Самовар с

вещичками»

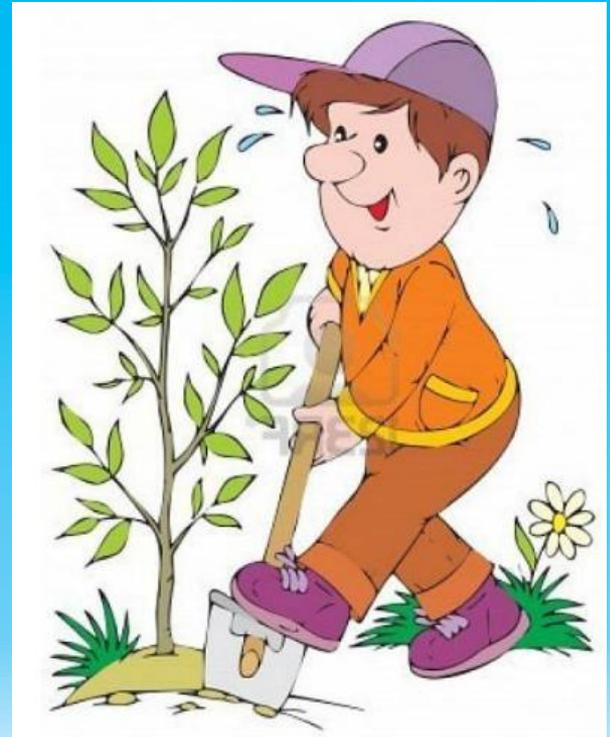
«Самовары (водяшки)» отворачивается. Все игроки дают по вещичке. Кто-то один достает из коробки (шапки) по одной вещичке и спрашивает:

- Что сделать этой вещичке?

Самовар не глядя дает каждому задание.

Когда вещички заканчиваются, все выполняют свои «фанты».

«Садовник»



Выбирается водящий, он становится **«садовником»**.

Остальные игроки становятся **«цветами»**. Каждый ребенок выбирает себе название цветка и сообщает всем остальным.

Далее происходит такой диалог:

– ***Я садовником родился, не на шутку рассердился,
все цветы мне надоели, кроме "гвоздики"***

(называет любой цветок из присутствующих на грядке).

«Гвоздика» тут же должна отозваться:

– ***Ой!***

– ***Что с тобой?***

– ***Влюблена.***

– ***В кого?***

– ***В гиацинт! (тут игроку важно вспомнить,
какие еще цветы есть на грядке рядом с ним).***

«Гиацинт» тут же должен отозваться.

– ***Ой!***

Далее они с «гвоздикой» ведут такой же диалог, и «гиацинт» должен вспомнить еще какой-нибудь растущий рядом цветок.

Влюбляться можно и в садовника, но только не сразу после того как он назвал цветок.

«Колечко»

Выбирается **водящий**, остальные игроки садятся **в ряд** на скамейку и складывают ладошки лодочкой. Водящий берет любой мелкий предмет.

Водящий прячет предмет у себя в ладошках, также складывая их лодочкой. Затем он подходит по очереди к каждому игроку, приговаривая:

— *Я ношу, ношу колечко и кому-то подарю.*

Водящий, вкладывая свои руки в руки участников, должен **передать** колечко любому из игроков так, чтобы остальные не догадались — кому именно.

Игрок, получивший колечко, не должен подавать виду, что он его получил.

После того, как водящий прошел всех игроков, он отходит от скамейки на несколько шагов и говорит:

— *Колечко, колечко, выйди на крылечко!*

Игрок, у которого в руках оказалось колечко, должен вскочить со скамейки и подбежать к водящему.

Задача остальных игроков не дать ему убежать и постараться удержать. Если у получившего колечко получилось выбежать, водящим становится он.

Если его удержали, водящий остается прежним.



Все играющие разбиваются на две команды. Чем больше народа будет играть, тем интересней.

Команды встают лицом друг к другу на расстоянии 10-12 метров. Игроки каждой команды должны крепко взяться за руки, образовав цепь с вытянутыми в стороны руками.

Дальше начинается кричалка. Команды начинают выкрикивать по очереди такие слова.

Первая команда: - Калим-бам-ба!

Вторая команда: - На что слуга?

Первая команда: - Починяем рукава.

Вторая команда: - На какие бока?

Первая команда: - На пятые-десятые, нам Лёху (Олю, Таню, Свету, Сашу, Андрюху...) сюда!

Таким образом выбирается конкретный ребенок из команды соперников. Этот ребенок бежит на команду соперников и пытается разбить её звенья, т.е. пытается расцепить руки противников.

Следующей начинает кричалку та команда, участник которой разорвал цепь соперника.

Играют до тех пор, пока в одной команде останется один человек.

«Калим-бам-ба»



«Ручеек»

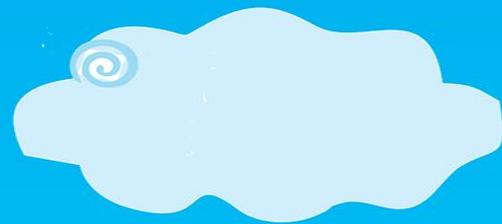
Выбирается водящий, остальные делятся на пары, желательно разнополюе, и сцепляют руки. Пары встают друг за другом, образуя коридор и поднимая руки вверх. Водящий входит в образованный коридор с одного конца и двигается в другой конец коридора, по дороге выбирая себе пару. Он берет понравившегося ему человека за руку, расцепляя стоящую пару.

Новая пара вместе идет в конец «ручейка» и встает там, подняв руки вверх.

Освободившийся игрок становится водящим, идет в начало «ручейка» и заходит в коридор, выбирая себе человека для пары, и так далее, пока всем не надоест играть.

Если играет очень много народу, водящих может быть несколько.





Спасибо за
внимание!

