

Подбор игр, считалок

Считалки

Раз малинка, два малинка, Ела ягоды Маринка, И в корзинке у Маринки. Не осталось ничего. Кто по ягоды пойдет, Тот корзиночку найдет. Шел, прошел, Не нашел, Шишел. Вышел, Вон пошел! Шла кукушка мимо рынка, Наступила на корзинку. И упала в ямку — бух! Раздавила сорок мух! Белка прыгала, скакала И на ветку не попала, А попала в царский дом, Где сидели за столом: Царь, царевич, Король, королевич,	Катится яблочко. С крутой горы. Кто поднимет. Тот уйди! Гномик золото искал! И колпак свой потерял! Сел, заплакал, - как же быть?! Выходи! Тебе водить! Шла машина темным лесом. За каким-то инте-ресом. Инте-инте-инте-рес, Выходи на букву эс. Прилетела совушка, Нечёсана головушка. Глазками — лоп, лоп! Ножками — топ, топ! Кто увидел — не дремли, Поскорей её лови. Кто поймал — тот молодец! Вот считалке и конец!	Бегал заяц по болоту, Он искал себе работу, Да работы не нашел, Сам заплакал и пошел. Раз, два, три, четыре, пять, Вышел зайчик погулять, Вдруг охотник выбегает, Прямо в зайчика стреляет Пиф-паф ой-ой-ой. Умирает зайчик мой. Привезли его в больницу, Отказался он лечиться, Привезли его домой, Оказался он живой. В гараже стоят машины Волга, Чайка, Жигули, От какой берешь ключи? Шла Алёнка по
---	--	---

Сапожник, портной. Кто ты будешь такой? Выбирай поскорей, Не задерживай добрых людей! Сорок лип в лесу стоят, Сорок птиц на них сидят. Сорок первая летает, А кто жмурка — выбывает! Баба сеяла горох, Уродился он не плох. Уродился он густой, Мы помчимся, ты постой! *** Паучок сел на окно На кафтан прясть волокно. Он не шьёт и не прядёт, Только кружева плетёт. Чок, чок, чок, Выйди вон, паучок!	тропинке И несла цветов корзинку. В этой маленькой корзинке Есть различные цветы: Роза, ландыш, незабудки, Голубые васильки. Раз, два, три, четыре, Жили мышки на квартире. Чай пили, чашки мыли, По три денежки платили. Кто не станет платить, Тому выходить.
---	---	--

Русские народные игры.

«Жмурки» Игра проходит на небольшой ограниченной площадке, на которой нет опасных препятствий.

Водящему завязывают глаза, или он просто замуривается. Он должен с закрытыми глазами осалить кого-нибудь из играющих.

Играющие убегают от водящего, но при этом не заходят за пределы площадки и обязательно подают голос – называют водящего по имени или кричат: «Я здесь».

Осаленный игрок меняется ролями с водящим.

Обыкновенные жмурки.

Одному из играющих — жмурке завязывают глаза, отводят его на середину комнаты и заставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем переговариваются с ним, например:

«Кот, кот, на чем стоишь?» — «На квашне» (квашня — деревянная посуда для замешивания теста) — «Что в квашне?» — «Квас». — «Лови мышей, а не нас».

После слов участники игры разбегаются, а жмурка их ловит. Кого он поймал, тот становится жмуркой.

Правила игры:

- Если жмурка подойдет близко к какому-либо предмету, о который можно удариться, играющие должны его предупредить, крикнуть: «Огонь!»
- Нельзя кричать «Огонь!» с целью отвлечь жмурку от игрока, который не может убежать от него;
- Играющие не должны прятаться за какие-либо предметы или убежать слишком далеко;
- Играющие могут увертываться от жмурки, приседать, проходить на четвереньках;
- Пойманного игрока жмурка должен узнать, назвать по имени, не снимая повязки.

Указания к проведению игры:

Игру можно проводить как в помещении, так и на улице. Граница игровой площадки должна быть четко определена, и выходить за нее участники игры не должны.

Если границу игровой площадки переходит жмурка, то его следует остановить словом «Огонь!».

Дети должны бегать неслышно около жмурки. смелые игроки могут тихо подойти к нему, коснуться плеча, спины, руки и также неслышно убежать; могут за спиной у жмурки тихо произнести короткое слово: «Ку-ку!», «А-у!»

Жмурки на местах.

Жмурку ставят на середину игровой площадки, завязывают глаза, и он повертывается вокруг себя несколько раз.

Играющие его спрашивают: «Где стоишь?» — «На мосту». — «Что продаешь?» — «Квас». — «Ищи три года нас!»

После слов играющие расходятся по площадке, жмурка идет их искать. Дети, пока их ищет жмурка, не сходят со своих мест, но они могут приседать, вставать на колени или четвереньки.

Найденный игрок становится жмуркой только в том случае, если водящий его узнает и назовет по имени.

Круговые жмурки (Трубочка).

Дети встают в круг и выбирают жмурку. Он выходит на середину, ему завязывают глаза, в руку дают бумажную трубочку и заставляют повернуться три раза.

Играющие в это время берутся за руки и обходят вокруг жмурки, чтобы он не знал, кто где стоит.

Когда все останутся, жмурка делает несколько шагов к играющим и дотрагивается до кого-то трубочкой, спрашивая его: «Кто?» Ему отвечают: «Мя-у!», «Ку-ка-ре-ку!»

Жмурка должен угадать по голосу того, кто ему ответил. Если не отгадал, то остается водить. Ребенок, которого жмурка узнал, становится жмуркой.

Аленушка и Иванушка.

Выбирают Аленушку и Иванушку, завязывают им глаза. Они находятся внутри круга. Играющие встают в круг и берутся за руки.

Иванушка должен поймать Аленушку. Чтобы это сделать, он может звать ее: «Аленушка!» Аленушка обязательно должна откликаться: «Я здесь, Иванушка!», но сама она не очень-то торопится встретиться с Иванушкой и, чувствуя его приближение, отбегает в сторону.

Движения водящих комичны и иногда неожиданны.

Случается, Иванушка принимает за Аленушку кого-то из стоящих рядом и скорее хватается за него. Ему объясняют ошибку.

Как только Иванушка поймал Аленушку, их место занимают другие ребята и игра начинается сначала.

«Молчанка», в которой дети, проговорив последнее слово, должны замолчать, а ведущий старается развеселить играющих движениями, смешными словами и потешками). В игре используется попевочка:

Первенчики, червенчики,

Летели голубенчики

По свежей росе,

По чужой полосе,

Там чашки, орешки,

Медок, сахарок -

Молчок!

«Золотое кольцо». Все играющие сидят рядом. У водящего в руках кольцо, которое он прячет, стараясь незаметно передать одному из ребят. В это время все поют:

Уж я золото хороню,

Чисто серебро хороню

В высоком терему.

Гадай, гадай, девица,

Гадай, гадай, красная,

Через поле идучи,

Русу косу плетучи,

Шёлком первиваючи,

Златом приплетаючи.

Пал, пал перстень

В калину-малину,

В черную смородину.

Кумушки, вы голубушки,

Вы скажите, не утайте,

Моё золото отдайте!

Сразу по окончании песни участник, сидящий последним в ряду, ищет кольцо. А ребята приговаривают: «Гадай, гадай, у кого кольцо, чисто серебро!»

Участник, угадавший, у кого спрятано кольцо, становится водящим.

«Кот и мышь» Для игры выбираются два человека: один – «кошка», другой – «мышка». В некоторых случаях количество «кошек» и «мышек» бывает и больше. Это делается для того, чтобы оживить игру.

Все остальные играющие встают в круг, взявшись за руки, и образуют «ворота».

Задача «кошки» – догнать «мышку» (то есть дотронуться до нее рукой). При этом «мышка» и «кошка» могут бегать внутри круга и снаружи.

Стоящие в кругу сочувствуют «мышке» и, чем могут, помогают ей.

Например: пропустив через «ворота» «мышку» в круг, они могут закрыть их для «кошки». Или, если «мышка» выбегает из «дома», «кошку» можно там запереть, то есть опустить руки, закрыв все «ворота».

Игра эта не проста, особенно для «кошки». Пусть «кошка» проявит и умение бегать, и свою хитрость, и сноровку.

Когда «кошка» поймает «мышку», из числа играющих выбирается новая пара.

«Коршун». В игре принимают участие 8—12 детей, из которых выбирают двоих: «коршуна» и «наседку». Остальные дети — «цыплята».

Сбоку игровой площадки чертится круг диаметром 1,5—2 м. Это «гнездо» «коршуна». Он отходит к своему гнезду, а «наседка» выводит гулять «цыплят» на игровую площадку. Они идут цепочкой: держатся друг за друга (за руки или за пояс).

По сигналу педагога из гнезда вылетает «коршун» и пытается схватить последнего в цепочке «цыпленка». «Наседка», расставив руки, не подпускает «коршуна» к «цыплятам».

Правила игры: ни «коршун», ни «наседка» не применяют силу. «Коршун» должен попытаться, бегая вокруг, обмануть «наседку», схватить и унести

пойманного «цыпленка» в свой дом. Если «коршун» схватил «цыпленка», то тот должен идти за ним.

«Горелки» Играющие выстраиваются в колонну парами, взявшись за руки.

Водящий стоит перед колонной в нескольких шагах, спиной к играющим. Он говорит:

Гори-гори ясно,

Чтобы не погасло.

И раз, и два, и три.

Последняя пара беги!

На слово «беги» пара, стоящая последней, должна быстро обежать колонну и встать впереди. А водящий стремится опередить их и занять одно из мест первой пары. Тот, кому не хватило места, становится водящим.

Вместо слов «последняя пара» водящий может произнести: «Четвертая пара» или «Вторая пара». В этом случае всем играющим надо быть очень внимательными и помнить, какими по счету они стоят в колонне.

«Мы веселые ребята». На двух противоположных сторонах площадки чертят линии, а сбоку – несколько кружков. Это дом водящего. Играющие собираются за линией на одной стороне площадки и хором произносят:

Мы, весёлые ребята, Любим бегать и скакать.

Ну, попробуй нас поймать!

Раз, два, три – лови!

После слова «лови!» все перебегают на противоположную сторону площадки. Водящий должен поймать кого-либо из бегущих, прежде чем тот переступит вторую линию. Пойманный становится в кружок – дом водящего. Затем дети снова читают стихи и перебегают площадку в обратном направлении.

После 2-3 попыток подсчитывают, сколько детей поймано, выбирают нового водящего и игра продолжается.

«Змейка». Рисовали большой круг, вокруг которого садились играющие. За кругом ходил водящий.

Неожиданно он бросал на середину круга веревку-«змейку».

Все вскакивали, стремясь как можно быстрее встать на неё. Кому места не хватит, выбывал из игры.

Водящий, бросая «змейку» в круг, постепенно укорачивал её до тех пор, пока на неё смог встать только один участник игры.

Этот участник становился водящим, и игра начиналась сначала.

«Золотые ворота» Правила игры «Золотые ворота»

Если играющих меньше 20 человек, то выбираются двое игроков, которые встают друг напротив друга, берутся за руки и поднимают их вверх, образуя «ворота».

Если собралось очень много игроков, то выбираются 4 человека, которые встают в круг, берутся за руки и поднимают руки вверх, образуя «двойные ворота» с входом и выходом.

Остальные игроки встают цепочкой (берутся за руки или кладут руки на плечи друг к другу) и проходят под воротами.

Игроки-ворота напевают:

Золотые ворота

Пропускают не всегда

Первый раз прощается

Второй запрещается

А на третий раз

Не пропустим вас!

или другой вариант

Золотые ворота

Проходите господа

Первой мать пройдет

Всех детей проведет

Первый раз прощается
Второй раз запрещается
А на третий раз
Не пропустим вас

на последних словах ворота резко опускают руки и ловят тех, кто оказался под ними. Пойманные образуют новые «ворота».

Игра заканчивается, когда всех игроков поймают.

Существует вариант этой игры, который называется «Солнце и луна»

Правила игры «Солнце и луна»

Выбирают двух игроков, они отходят в сторонку и так, чтобы никто не слышал, договариваются кто из них будет «Солнцем», а кто «Луной».

Солнце и Луна образуют воротца, остальные игроки образуя цепочку, начинают проходить через ворота.

Это можно делать под музыку или петь любимые песни.

В какой-то момент ворота резко опускаются и ловят игрока, оказавшегося под ними.

Игрока отводят в сторонку и тихонько спрашивают, на чью сторону он хотел бы встать — «Солнца» или «Луны». Когда тот выбрал, ему указывают соответствующего игрока и он встает позади «Солнца» или «Луны».

Далее игра продолжается пока все участники цепочки не будут пойманы и распределены по командам «Солнца» и «Луны».

После этого команды начинают перетягивание (можно перетягивать канат или веревку, можно просто взявшись за руки).

Хороводные игры.

«**Каравай**» Самая популярная хороводная игра - потешка для малышей.

Хотя играют в неё и в детском саду, и в школе, и даже по её окончанию.

Очень часто в неё играют на детских праздниках и днях рождения.

Правила игры «Каравай»

Играющие становятся в круг. В середину становится водящий (именинник).

Все начинают водить вокруг него хоровод и петь песенку:

«Как на Мишины именины

Испекли мы каравай

Вот такой вышины! (поднять руки, подняться на цыпочки, показать)

Вы такой нижины! (опустить руки, присесть и показать)

Вот такой ширины! (развести руки, увеличить хоровод, показать)

Вот такой ужины! (свести руки и хоровод к центру, показать)

Каравай-каравай

Кого любишь — выбирай!»

После этого водящий выбирает из круга другого игрока:

«Я люблю, конечно, всех,

Только <имя> — больше всех!» и танцует в кругу с ним. Потом игра продолжается с новым водящим. Если игра начинается с настоящим именинником, то для того, чтобы игра получилась весёлой, надо постараться, чтобы в центре круга после него побывали все гости.

«Вот и сеяла Аленушка ленок».

Играющие встают в круг, идут то в одну, то в другую сторону и поют:

Ох и сеяла Аленушка ленок,

Ох и рвала красавица ленок.

Ох и сеяла красавица ленок.

Ох, сердце-ленок,

Ох, сердце-ленок,

Моя радость ты, ленок,

Моя радость ты, ленок,

Белый славный кужелек!

Белый славный кужелек!

Ох и стлала Аленушка ленок,

Ох, полола Аленушка ленок,

Ох и стлала красавица ленок.

Ох, полола красавица ленок.

Ох, сердце-ленок,

Ох, сердце-ленок,

Моя радость ты, ленок,

Моя радость ты, ленок,

Белый славный кужелек!

Белый славный кужелек!

Ох и мяла Аленушка ленок,

Ох и рвала Аленушка ленок,

Ох и мяла красавица ленок,

Ох, сердце-ленок,
Моя радость ты, ленок,
Белый славный кужелек!

Ох и пряла Аленушка ленок,
Ох и пряла красавица ленок.
Ох, сердце-ленок,
Моя радость ты, ленок,
Белый славный кужелек!

А сорвавши, во снопочки
собрала,
А сорвавши, во снопочки
собрала.
Ох, сердце-ленок,
Моя радость ты, ленок,
Белый славный кужелек!

Ох и ткала Аленушка ленок,
Ох и ткала красавица ленок.
Ох, сердце-ленок,
Моя радость ты, ленок,
Белый славный кужелек!

А соткавши, вышила платок,
А соткавши, разузорчатый
платок.
Ох, сердце-ленок,
Моя радость ты, ленок,
Белый славный кужелек!

Во время исполнения песни участники игры показывают движениями, как сеют, полют, дергают, прядут и ткут ленок; сужая и расширяя круг, поднимал руки вверх, как вырос ленок, со словами «А соткавши, вышила платок» одна из участниц выходит на середину и пляшет с льняным платком.

«**Зайка**». Дети становятся в круг, держась за руки. В центре круга стоит грустный зайка.

Дети поют:

Зайка, зайка! Что с тобой?

Ты сидишь совсем больной.

Ты вставай, вставай, скачи!

Вот морковку получи! (2 раза)

Получи и попляши!

Все дети подходят к зайке и дают ему воображаемую морковку. Зайчик берёт морковку, делается весёлым и начинает плясать. А дети хлопают в ладоши. Потом выбирается другой зайка.

«Платочек» Инвентарь для этой игры совсем простой - обычный носовой платок. Участники садятся в круг на корточках, лицом к центру. А водящий должен бегать вокруг и не заметно уронить платок у кого-нибудь за спиной. Если игрок это заметил, ему нужно схватить платок и бежать в противоположную сторону, чтобы успеть занять свое место раньше водящего, который тоже бежит по кругу.

Кто прибежит последним, водит в следующем кону.

«Ходим кругом» Дети, взявшись за руки, образуют круг. Водящий становится внутри круга.

Ходим кругом,

Друг за другом.

Эй, ребята, не зевать!

Что нам ...покажет,

Будем дружно повторять! Водящий

показывает движение, а затем выбирает

самого лучшего игрока. Игра
продолжается.

Хороводная игра « Ровным кругом»

Слова к игре:

Ровным кругом друг за другом

Мы идем за шагом шаг

Стой на месте, дружно вместе

Сделаем вот так (показ)

Игра «Зорька-зарница»

Дети встают в круг, руки держат за спиной, а
один из играющих — заря — ходит сзади с
лентой и говорит:

— Заря-зарница,

Красная девица.

По полю ходила,

Ключи обронила,

С последними словами водящий осторожно
кладет ленту на плечо одному из играющих,
который, заметив это, быстро берет ленту, и они
оба быстро бегут в разные стороны по кругу.

Тот, кто останется без места, становится зарей.

Игра повторяется.

Правила игры. Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо платок.

«Карусель». Играющие становятся в круг. На земле лежит верёвка, образующая кольцо (концы верёвки связаны). Ребята поднимают её с земли и, держась за неё правой (или левой) рукой, ходят по кругу со словами:

Еле-еле, еле-еле

Завертелись карусели, а потом кругом,

А потом кругом-кругом,

Всё бегом-бегом-бегом.

Дети двигаются сначала медленно, а после слов «бегом» бегут. По команде ведущего «Поворот!» они быстро берут верёвку другой рукой и бегут в противоположную сторону.

Тише, тише, не спишите!

Карусель остановите.

Раз и два, раз и два,

Вот и кончилась игра!

Движение карусели постепенно

замедляется и с последними словами

прекращается. Играющие кладут верёвку

на землю и разбегаются по площадке.

«Ручеек» Этой игре уже очень много лет, ее знали еще наши прабабушки и прадедушки. За это время в ней не произошло никаких изменений и она дошла до нас в неизменном виде. Эта игра ни на силу, ни на ловкость, ни на быстроту. Эта игра проводится для создания настроения - веселого и радостного.

Правила этой игры очень просты.

Играющие встают друг за другом парами, обычно мальчик и девочка, юноша и девушка, берутся за руки и держат их высоко над головой. Из сцепленных рук получается

длинный коридор. Игрок, кому пара не досталась, идет к «истоку» ручейка и, проходя под сцепленными руками, 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 симпатичен. Так «ручеек» движется — чем больше участников, тем веселее игра, особенно весело проводить под музыку.

Хороводная игра «Березка».

Дети становятся в круг и поют:

Березка белена,
Маковка зелена,
Летом мохнатенькая,
Зимой сучковатенькая,
Где она стоит,
Там и шумит.

Девочка «березка», стоящая в кругу, под песню отбирает у всех играющих платки, поднимает их над головой и, когда запевают:

Березка зелененькая,

Весной веселенькая,

Среди поля стоит,

Листочками шумит,

Гремит, гудит,

Золотым венчиком звенит,-

«березка» изображает шум листьев, движение веток, — она шуршит платьем, машет над головой платками.

Под приговор: «А осенью корни у березки усыхают, листочки опадают!» — девочка «березка» обходит хоровод и каждому на плечо кладет его платок.

Эта старинная хороводная игра Калужской области.

Игры на свежем воздухе.

Игры – эстафеты с санками

1. Быстрые санки (с санками добежать до флажка и вернуться)
2. Гонщики санок (сидя на санках ногами отталкиваться до флажка)
3. Быстрые упряжки (один сидит – другой везёт, обратно меняются местами)
4. Держась за спинку санок добежать до флажка
5. Бег змейкой с санками между кеглями.

игры-эстафеты для детей

дошкольного возраста

Весёлые старты (1)

1. Быстро возьми, быстро положи (мяч)
2. Дорожка препятствий (перешагивание через цилиндры)
3. Змейка (бег между цилиндрами)
4. Самый быстрый конь (скачки на коне)
5. Самый меткий (метание шишек в корзину)

Весёлые старты (2)

1. Чья команда быстрее соберётся в круг
2. Меткие стрелки (забрасывание мяча в корзину)
3. Не намочи ног (бег по дискам)
4. С кочки на кочку (прыжки на двух ногах по дискам)
5. Быстрые наездники (бег на лошадях)
6. Чья команда быстрее поменяет место (подлезание)
7. Самые ловкие (в паре несут на ложке шарик)

Весёлые старты (с мячом в парах)

1. Если с другом вышел в путь (пронести мяч, зажатый между лбами)
2. Калабаш (пронести мяч, зажатый между висками)
3. Зажми спиной (пронести мяч, зажатый спинами)
4. Дружные плечи (пронести мяч, зажатый плечами)

5. Пингвины (прыжки до ориентира с зажатым мячом между ног)
6. Передача мяча подбородком каждому игроку команды (дети стоят парами спиной друг к другу)
7. Передача мяча друг другу в движении

Прыжковая эстафета

1. Прыжки на одной ноге до флажка
2. Прыжки на двух ногах с набивным мячом в руках
3. Прыжки боком через предметы
4. Прыжки с зажатым мешочком между ног
5. Прыжки скрещенными ногами
6. Прыжки «по – лягушачьи»
7. Прыжки с диска на диск.

Беговая эстафета (парами)

1. Гладкий бег парами (до ориентира и обратно)
2. Стоя спиной друг к другу, взяться за руки, бег боком
3. Бег на трёх ногах (2 ноги в середине связаны)

4. Тачка (один стоит на руках, другой держит его за ноги)

5. Бег в ластах (у каждого в паре по одному ласту)

6. Бег парами между кеглями

Эстафета с обручами

1. Пролезь в обруч

2. Перебраться на другую сторону стоя ногами на обруче, держась руками за верхний край обруча

3. Шагай по обручам (обручи лежат на двух скамейках)

4. Цирк (бег с двумя обручами, одетыми на руки, руки в стороны)

5. Бег в обруче вдвоём

6. Пролезь в обруч вперёд ногами, опираясь на руки.

Эстафета с большим мячом

1. Мяч водящему (водящий бросает мяч первому игроку, он бросает мяч обратно и

садится, водящий бросает второму игроку и так до конца колонны)

2. Ведение мяча баскетбольным способом

3. Мяч над головой (передача мяча в конец колонны над головой)

4. Футбол (ведение мяча ногой между предметами)

5. Мяч в корзину

6. Передача мяча между ног назад

7. Боулинг (сбивание кеглей мячом)

8. Мяч в ворота (загнать мяч под дугу)

Игры – эстафеты со скамейкой

1. Бег по скамейке

2. Подлезание под скамейку

3. Пройти по узкой стороне скамейки

4. Прыжки через скамейку (опираясь руками на скамейку, перекинуть ноги)

5. Ползание по скамейке на животе, подтягиваясь двумя руками

6. Чья команда быстрее поменяет место (дети сидят на скамейке, по сигналу первые игроки бегут на встречную скамейку и садятся в конце скамейки. Как только игрок сел, это сигнал для следующего игрока)

7. На одной ноге (одна нога стоит на скамейке, другая на полу) .

Игры – эстафеты по кругу.

1. Передай флажок (две команды встают спиной к центру круга, по сигналу первые игроки бегут по кругу в одну сторону до своей колонны передают флажок второму игроку, сам встаёт в конце колонны)

2. Передай шапку (игроки стоят в двух кругах, у первого игрока на голове шапка, передать шапку с головы на голову в своём круге)

3. Поймал – садись (дети стоят в двух кругах, капитан стоит в центре круга, поочерёдно перебрасывает мяч каждому участнику, поймав

мяч, играющий бросает мяч обратно, и приседает)

4. Пробрись через обруч (дети стоят по кругу, держа обручи перед собой. Первый ребёнок кладёт свой обруч на пол и быстро пробирается через все обручи, когда доходит до своего обруча, поднимает его вверх, это сигнал другому участнику начать движение) .

Игра – эстафета «6 из 49».

У педагога корзина с мячами, на каждом мяче номера от 1 до 6. Каждому номеру соответствует вид спорта:

1 – футбол 4 - рыбалка

2 – хоккей 5 – подводное плавание

3 – лыжи 6 – волейбол

Капитаны команд по очереди достают мячи с цифрами.

№ 1 «Футбол» (довести ногой до ворот воздушный шар)

№ 2 «Хоккей» (забить шайбу в ворота гимнастической палкой)

№ 3 «Льжи» (на лыжах из бутылок добежать до флажка)

№ 4 «Рыбалка» (удочкой на магнитах вытащить рыбки)

№ 5 «Подводное плавание» (в ластах дойти до флажка)

№ 6 «Волейбол» (перекидывание мяч через верёвку) .

Игры со скакалками.

Удочка

Удочка – это скакалка. Один ее конец в руке «рыбака» – водящего.

Все играющие встают вокруг «рыбака» не дальше чем на длину скакалки.

«Рыбак» начинает раскручивать «удочку», пытаясь задеть ею по ногам играющих.

«Рыбки» должны уберечься от «удочки», перепрыгнуть через нее. Чтобы «рыбки» не

мешали друг другу, между ними должно быть расстояние примерно в полметра.

«Рыбки» не должны сходить со своих мест.

Если «рыбаку» удалось поймать «рыбку», то есть дотронуться «удочкой», то место «рыбака» занимает пойманная «рыбка».

Необходимо соблюдать такое условие: скакалку можно крутить в любую сторону, но нельзя поднимать ее от земли выше, чем на 10–20 сантиметров.

Скакалка.

Выполнять упражнения следует начинать с самых простых, однако по возможности педагог все время усложняет задачу. Он учит детей прыгать не только на месте, но также и на ходу. Затем педагог предлагает делать это на бегу, стоя на правой или на левой ноге, подпрыгнув и т. д. Прыжки должны быть пружинистыми, выполняться на носках. Однако всегда следует помнить, что подбирать упражнения лучше

всего с учетом индивидуальных особенностей каждого ребенка.

Скакалка должна соответствовать росту. Определить ее длину можно так: встать на ее середину, натянуть вдоль туловища. Концы скакалки должны находиться в области подмышек.

Числа и прыжки

Для игры-упражнения понадобятся скакалки по числу участников. Дети выстраиваются в линию со скакалками в руках на расстоянии 1,5-2 м друг от друга. Педагог объясняет правила игры: по команде «Один!» необходимо сделать прыжок через скакалку одновременно обеими ногами, по команде «Два!» — прыжок со скрещенными ногами, «Три!» — прыжок с ногами, расставленными врозь. Затем, когда все участники приготовились, игра начинается. Ведущий вразнобой дает команды, а игроки выполняют их.

Одноножки

Для игры-упражнения понадобятся скакалки (по числу участников). Игроки со скакалками в руках встают на площадке в шахматном порядке на достаточно большом расстоянии друг от друга (3,5-4 м). Педагог дает задание: по команде «Раз!» прыгать на левой ноге, а по команде «Два!» — на правой.

Зеркало

Выбирается один ведущий, за которым все остальные должны повторять прыжки. Ведущий должен менять прыжки через каждые 10 (на одной или двух ногах, скрещивая руки, 2 прыжка за один оборот скакалки).

Имена

Дети по очереди прыгают через короткую или длинную скакалку одновременно, начиная с первого прыжка говоря:

«Я знаю имена мальчиков: Коля, Витя, Ваня, Гриша ... ит. д.»

Или: «Я знаю имена девочек: Люда, Валя, Зина и т. д.».

Побеждает ребенок, назвавший больше имен без повторений.

Кто больше?

Дети по очереди прыгают через короткую скакалку, а воспитатель считает прыжки до первой ошибки. Кроме количества прыжков, воспитатель оценивает качество прыжков.

Кто дальше?

На игровой площадке проводится линия. По первому сигналу воспитателя дети начинают бег, прыгая через скакалку через каждый шаг, а по второму сигналу останавливаются. Побеждает ребенок, который оказался впереди.

«Школа мяча». История.

Упражнения с мячом являются одними из наиболее древних видов физических упражнений. История не знает ни точного

места, ни времени возникновения мяча и игр с мячом. Известно лишь, что мяч возник в глубокой древности и за свою историю существования претерпел много изменений. Сначала его плели из травы, пальмовых листьев, изготавливали из плодов деревьев, шерсти животных, шили из шкур животных, плели из тростника, скручивали из тряпок, вырезали из дерева, шили из кожи, набивая травой, опилками и другим подобным материалом. Мяч и предметы, похожие на него, археологи находят по всему миру. Поражает разнообразие игр и упражнений с мячом у разных народов.

В Древней Греции, Риме и Египте мяч не только любили, но и... уважали. Например, в Древней Греции он считался самым совершенным предметом, так как был похож на солнце, а значит (по мнению греков) обладал его волшебной силой. Греки шили мячи из кожи и набивали каким-нибудь упругим материалом,

например, мхом или перьями птиц. А позже догадались надувать кожаный мяч воздухом. Такой мяч назывался «фоллис». Небольшие фоллисы использовали для ручных игр, а мячами больших размеров играли в игры типа футбола.

В Древней Индии (III-II тыс. до н.э.) важную роль в деле объединения всей общины играла игра "катхи-ценду" (с мячом и битой), которая стала прародительницей хоккея на траве.

Мяч, найденный в древних египетских гробницах (3500 г. до н.э.), сшитый из кожи и набитый сухой соломой, а также изображенные на нем рельефы говорят о том, что мяч и игры с мячом использовались для веселого времяпровождения. Такими мячами играли дети фараонов и их подданных. А в египетском «футболе» каждая из двух команд играла на стороне своих богов. И победы одерживали не ради собственной славы, а во имя богов. Мяч у

них был из дерева, а загоняли его в ворота изогнутыми палками. Были в Египте также мячи из кожи и коры деревьев. А мяч из хрупкого песчаника можно было только осторожно перебрасывать друг другу — от удара о землю он мог разбиться.

Распространены упражнения и игры с мячом были и в Древней Греции, и Древнем Риме (III-II тыс. до н.э.). Мячи шили из кожи, которые наполняли перьями, шерстью, зернами плодов инжира или фиговыми зернышками. Были у них и стеклянные мячи для одиночных игр. А упражнения с мячом назначались врачами и выполнять их нужно было в известной последовательности, придерживаясь определенных правил.

У североамериканских индейцев мяч был не игрушкой, а священным предметом, олицетворяющим Солнце, Луну и Землю.

У эскимосов игра в мяч тоже была обрядовым действием, которое совершалось во время праздника, знаменующего победу над зловредным мифическим существом по имени Седна.

Мяч из резины «прискакал» в Европу из Центральной Америки. Местные индейцы делали его из смолы, которую добывали из разрезов коры деревьев и называли «каучу» (от слов «каа» — дерево и «о-чу» — «плакать»). Нам эта смола известна под названием «каучук». Каучуковый мяч попался на глаза путешественнику Христофору Колумбу. Знаменитый мореплаватель удивился, увидев, что большой и тяжелый мяч так высоко подскакивает при ударе о землю. Матросы Колумба привезли мяч в Испанию, и упругий колобок быстро раскатился по всему цивилизованному миру. Между прочим, игра американских индейцев с каучуковым мячом

была на самом деле ритуальным действием. Причем далеко не безобидным. Игра заканчивалась жертвоприношением, а в жертву приносили капитана проигравшей команды.

Игры с мячом.

Игры с мячом для младших дошкольников

Поиграй со мною в мяч

Для игры нужен: большой мяч.

Педагог садится перед ребёнком на четвереньки и предлагает ему сесть так же.

Катит мяч к ребёнку, приговаривая:

Ты поймал весёлый мяч,

Ну, верни его, не прячь.

Ребёнок катит мяч обратно.

Упражнение повторяется несколько раз.

Лови, кати

Для игры нужны: флажок и мяч.

Педагог предлагает ребёнку поиграть с мячом.

Просит его встать к флажку (расстояние 50 см), показывает, как присесть на четвереньки, и

катит ребёнку мяч. Затем просит его катить мяч обратно.

Оттолкни и поймай

Для игры нужен: мяч.

Педагог встаёт с ребёнком в пару. Игроки садятся на полу напротив друг друга. Сидящий отталкивает мяч партнёру, тот ловит и отталкивает его обратно.

Мяч по дорожке

Для игры нужны: дорожка и шар. Педагог обращает внимание ребёнка на дорожку (Цветная ткань шириной 35—40 см, длиной 0,5—1 м), предлагает ему катить шар по дорожке. Затем катит шар вместе с ребёнком.

Докати мяч до стены

Для игры нужны: скамейка или стул, мяч.

Педагог приносит скамеечку и прячет под ней мяч. Затем предлагает ребёнку сесть на скамейку, наклониться к мячу и толкнуть его так, чтобы он докатился до стены.

Скати с горки

Для игры нужны: горка и мяч (или шар).

Взрослый показывает ребёнку горку и просит скатить с неё мяч (или шар).

Кати, толкай

Для игры нужны: обруч или мягкий модуль-круг.

Педагог даёт ребёнку круг среднего размера из мягкого модуля или обруч и предлагает катить, идти за ним и подталкивать.

Попади в ворота

Для игры нужны: ворота и мяч.

Педагог предлагает ребёнку встать напротив ворот, присесть на четвереньки и катить мяч в ворота. Затем до- 1 бежать до ворот, забрать мяч и повторить движение.

Закати мяч в ворота

Для игры нужны: ворота и мяч.

Взрослый вместе с ребёнком делает ворота (дуга, кегли, тоннель, стульчик и т. п.), затем

предлагает ему толкнуть мяч ногой, закатить в ворота.

Подбрось, поймай, упасть не давай

Для игры нужен: мяч.

Ребёнок берёт мяч. Педагог предлагает подбросить мяч вверх и поймать.

Попади в круг

Для игры нужны: корзина или обруч и малые мячи или мешочки.

Ребёнок берёт из корзины (можно вместо корзины использовать обруч) малые мячи или мешочки (по два, в правую и левую руки), встаёт на расстоянии 1—1,5 м от корзины в кружок и бросает мяч или мешочек в корзину.

Мой весёлый звонкий мяч

Для игры нужен: мяч.

Педагог предлагает ребёнку поиграть с мячом, затем показывает, как подбросить и поймать мяч, предлагает повторить малышу. Свои действия сопровождает словами:

Мой весёлый, звонкий мяч,
Ты куда пустился вскачь?
Красный, жёлтый, голубой,
Не угнаться за тобой.

После слов бросает мяч вперёд, просит ребёнка догнать свой мяч, делая вид, что хочет обогнать малыша и первым взять мяч. Игра повторяется снова.

Сбей мяч

Для игры нужны: верёвка и малый мяч.

На уровне глаз ребёнка подвесить мяч (диаметром не меньше 70 см), дать ребёнку малый мяч (диаметром 8—12 см), встать с ребёнком на расстоянии 1 м от мяча и предложить ему бросить свой мяч в подвешенную цель.

Отбей мяч

Для игры нужен: надувной мяч (или шар).

Педагог берёт надувной мяч (шар), бросает его ребёнку, а малыш должен отбить мяч с лёта одной или двумя руками.

Мяч высоко

Для игры нужен: резиновый мяч.

Ребёнок берёт мяч среднего размера, педагог предлагает подбросить его как можно выше, поймать от пола и снова бросить.

Смотри, мяч не урони

Для игры нужен: мяч.

Дети в кругу. Педагог кидает мяч о пол, сопровождая бросок словами «Смотри, мяч не урони». После отскока ребёнок должен его поймать и через отскок бросить педагогу, затем — другому ребёнку.

Брось и лови

Для игры нужен: большой резиновый мяч.

Ребёнок встаёт на линию, по команде «Бросай!» бросает мяч вперёд и вдаль, по команде «Лови!» бежит за ним. Ребёнок должен

успеть поймать мяч, пока он подпрыгивает после удара о пол.

Попади в комара

Для игры нужны: любой предмет, прикрепленный к палке длиной 1 м, и мячи или мешочки (2—3 штуки).

Ребёнок берёт несколько мешочков. Педагог поднимает палку с прикрепленным к ней предметом, который обозначает комара, и предлагает детям попасть в него.

Примечание: «комар» должен быть крупным, размером не менее 50—80 см.

Забрось в корзину

Для игры нужны: корзина и мешочек (малый мяч, камешки и др.).

Педагог предлагает малышу забросить в корзину (диаметром 1 м), находящуюся на расстоянии 1,5 м, мешочек.

Соревнования с мячом.

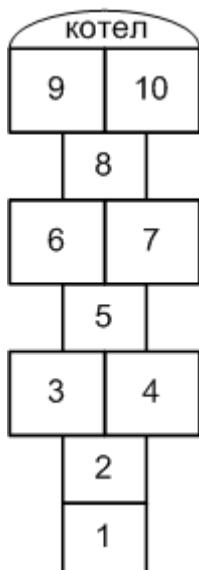
Круговая лапта. Играющие делятся на две команды. На площадке чертится круг диаметром 9—10 м (диаметр может быть больше или меньше, в зависимости от подготовленности играющих). Одна команда размещается в круге, а другая — за его пределами, эта команда и начинает водить. Водящие мечут мячи (лучше волейбольный), стараясь попасть в игроков, находящихся в круге. Тот, в кого с лета попал мяч, выбывает из игры. Попадание мяча от земли не засчитывается. Не засчитывается также попадание мяча, отскочившего от игрока. В этом случае тот игрок не считается осаленным. Игроки, находящиеся в круге, могут выручать осаленных товарищей, поймав мяч с лета. Игроки не должны покидать пределы круга, иначе они выбывают из игры. После того как все игроки будут выбиты из круга, команды меняются местами.

Классики.

Классики. Для игры понадобится нарисовать мелом на асфальте фигуру с квадратами.

Верхний полукруг называется "котел". Также нужно найти битку - это может быть камушек среднего размера, баночка из-под крема для обуви или конфет (в них для весу можно насыпать песок или землю).

Игроки намечают очередь (кто за кем). Далее первый игрок кидает битку на первый квадрат и прыгает туда. Далее есть два варианта этой



игры:

Вариант 1. Обычный.

"Простые" классики. Прыгаем на одной ноге на 1, потом 2, потом сразу двумя ногами на 3-4, одной на 5, двумя на 6-7, одной на 8, двумя на 9-10, поворачиваемся на 180%, при этом оказываясь вновь

двумя ногами на 9-10, и обратно тем же ходом. Дальше кидаем на 2 квадрат (это - "второй класс") и снова прыгаем сначала. И так далее, кидая биту все дальше и дальше, но всегда начиная прыгать с первого квадрата. На "обратном пути" нужно наклониться и поднять свою биту (если в этот момент игрок стоит на одной ноге, нужно все равно наклониться - тут главное не потерять равновесие). Если не попадаем битой в нужный квадрат, происходит переход хода - прыгает следующий игрок. Выигрывает тот, кто первый "осилит" 10 (десятку). Если бита вдруг попадает в "котел", то сгорает один "класс" (надо будет кидать биту

на 1 квадрат меньше, чем до этого "набрали").

Котел	
6	5
7	4
8	3
9	2
10	1

Вариант 2. Разнообразный.

Главное отличие этого варианта в том, что биту нужно "провести"

по всем классам - от 1 до 10. Пройденным класс считается после того, как игрок дошел до 10 ячейки вместе с битой.

Суть игры: кидаем битку на квадрат с соответствующим "классом" и дальше выполняем по очереди задания ("классы"):

Первый - обычный. Прыгаем или ходим как угодно, и перебрасываем битку на следующий квадрат при каждом шаге (прыжке).

Второй - кидаем битку на цифру "2" с закрытыми глазами. Дальше прыгаем и ходим как угодно, главное - дойти до 10 квадрата.

Третий - "кочерга". Прыгаем на правой ноге, "пинаем" битку всегда влево на следующий квадрат. "Переменка" (возможность отдохнуть стоя на 2х ногах) - на 5м квадрате.

Четвертый - на левой ноге. Битку "пинаем" все время вправо. "Переменка" (возможность отдохнуть стоя на 2х ногах) - на 6м квадрате.

Пятый - прыгаем (не ходим, а именно прыгаем)

и пинаем биту двумя ногами одновременно.

Шестой - прыгаем и перебрасываем биту через одну клетку (1-3-5-7-9).

Седьмой - нельзя смеяться. Все вокруг в это время пытаются насмешить.

Восьмой - можно кидать биту из пятого класса (квадрата).

Девятый - кидаем биту на "9" и прыгаем с закрытыми глазами.

Десятый - ручеек (т.е. десять раз на одной ноге из первого - в десятый), биту при этом можно не трогать.

Обязательные условия:

- если бита не попала в нужный квадрат, переход хода.

- с битой в одном классе двумя ногами не стоять (исключение - пятый класс, который полностью прыгался на 2х ногах).

- если попал в "котел", сгорает целый класс - переход хода и дальше нужно начинать с

предыдущего уровня.

- не топтаться, не передвигать биты, и на черточки не наступать!

«Зайцы в огороде»

На игровой площадке чертятся один в другом два круга диаметром 7—9 и 3—4 м. Из числа играющих выбирается водящий — сторож. Его место — в малом круге (огороде). Остальные играющие — зайцы. Они располагаются в большом круге.

По сигналу педагога зайцы, прыгая на двух ногах, проникают в огород и возвращаются обратно только прыжками. Сторож должен поймать («запятнать») как можно больше зайцев, дотронувшись рукой.

Пойманные зайцы выходят из игры. Когда будет поймано 5—6 зайцев, выбирается новый водящий — сторож, а старый становится зайцем. Игра начинается сначала.

Обрядовые игры.

«Мы встречаем масленицу».

Масленица приходится на конец февраля — начало марта и длится целую неделю. Каждый день имеет свое название: понедельник Масленицы назывался «Встреча». В этот день всех гостей надо было встречать блинами. Блины — символ солнца (такой же круглый и золотистый), а солнце — символ возрождающейся жизни (придет весна, приведет с собой солнце, все начнет расти). Русские люди ели много блинов на Масленицу, да сами над собой подшучивали, много веселых поговорок о блинах сложили.

- Без блинов — не Масленица,
- Без пирогов — не именины.
- Блин добр не один.
- Блин не клин, брюхо не расколется.
- Первый блин — комом, Второй — с маслом, А третий — с квасом.

Загадки.

Веселись и радуйся
Утро, день и вечер!
Наступает первый день —
Понедельник... (Встреча.)
Понедельник пролетел,
Вот и вторник зашумел.
Звучит веселый наигрыш,
А вторник у нас... (Заигрыш.)
Разгулялись, господа,
А на дворе уже среда.
Сладка маковка
Под названьем... (Лакомка.)
Он и чистый, и широкий —
То четверг уж на пороге.
В этот день ты не зевай,
Он зовется... (Разгуляй.)
Вот и пятница пришла,
Зятя в гости привела —
Есть блины, кататься с горки.
Это — ... (Тещины вечерки.)

А теперь пришла суббота.
Сидеть девчатам дома неохота,
И резвятся, словно белки.
Это... (Золовкины посиделки.)
День последний подошел,
Великий пост с собой привел.
В последний день едим блины печеные,
А зовется воскресенье... (Прощеное.)
Любоваться не устану:
И румяны, и пышны,
С мясом, с маслом, со сметаной
Эти вкусные... (Блины.)
В небе желтый круглый блин,
Он у нас такой один.
Смотрит днем в окошечко
И зовется... (Солнышко.)
Солнце светит ярко-ярко.
В зимней шубе стало жарко.
Всей природе не до сна —
Значит, к нам пришла... (Весна.)

Закличка (слова и движения).

Ох, зима-зимушка! Всех повытрясла,

Из закровов все повыскребла,

Новым веничком все повымела.

Весна, весна красная, приди, весна, с

радостью... *(Идут по кругу.)*

С доброй радостью, с великой милостью,

Со льном высоким... *(Поднимают руки вверх.)*

С корнем глубоким... *(Присаживаются.)*

С дождями сильными... *(Сужают круг.)*

С хлебами обильными. *(Расширяют круг.)*

Весенняя кричалка .

Повторяйте громче последнее словечко.

Приходи, весна, скорей!

Дети. Ой, скорей!

Педагог. Землю-матушку согрей!

Дети. Ой, согрей!

Педагог Поскорее приходи!

Дети. Приходи! *(Далее аналогично.)*

Педагог Всю природу разбуди!

Ярче, солнышко, свети!

Будут цветики цвести.

Будет радуга-дуга.

Будет радостно всегда!

Игры:

Печем блины – кто больше подбросит блинов на сковородке.

Проводится эстафета «Печем блинчики». Из поролона вырезаем круги, делаем внутри бороздки и раскрашиваем так, чтобы они были похожи на блинчики. Из фанеры выпиливаем две сковородки (круг с ручкой). Игроки делятся на две команды. У каждого в руках блинчик, а у первых игроков — блинчик на сковороде. По сигналу первые игроки бегут до условного места, возвращаются к команде, передают сковороду с блинчиком следующему. Тот кладет свой блин на сковороду поверх первого, бежит до условного места и возвращается к команде. Последний игрок несет все блины. Как

только он приходит к команде, блины испеклись, т. е. игра окончена.

Сорви сосульку

Взрослые поднимают скакалку, на которой бумажные сосульки.

По сигналу игроки подбегают, подпрыгивают и срывают сосульки. Побеждает та команда, у которой больше сосуллек.

Ручеек: 2 команды по 4 человека. Перед каждой на полу раскладывается 3-4 сугроба из простыней. Дети встают друг за другом и кладут руки на плечи друг другу. По сигналу команды – ручейки обегают «сугробы» змейкой и также возвращаются. (Можно провести 2-3 раза)

Подснежники. Каждому дается часть цветка: стебель, лепесточки, сердцевину. На расстоянии 5 метров лежат обручи - «проталинки». По сигналу по очереди подбегайте к обручу, и кладете в детали

подснежника. Чья команда быстрее справится.

Накорми Матрешку. Для конкурса необходимо изготовить из твердого картона или фанеры 2 матрешки, высотой около 1 метра, у которых в отверстие «рта» приклеен мешочек. На стульях, которые стоят от матрешек на расстоянии около 4—5 метров, лежат мешочки с горохом и деревянные ложки. Участникам необходимо зачерпнуть ложкой горох и накормить матрешку. Кто быстрее с этим заданием справится, при этом не рассыпав горох, тот и победил.

Хороводная игра «Работники»

Дети берутся за руки и ведут хоровод вокруг Бабушки-хозяйюшки под песню.

Дети - Здравствуй, хозяйюшка! Здравствуй, родимая!

Бабушка-хозяйюшка - Здравствуйте, деточки!
Здравствуйте, милые!

Дети Не нужны ль тебе работники? Не нужны
ль тебе умелые?

Бабушка-хозяйюшка Очень мне нужны
работники, Столяры нужны и плотники.

На проигрыш дети показывают, как плотники
стучат молотками.

*Дети (идут по кругу, взявшись за
руки)*Здравствуй, хозяйюшка! Здравствуй,
родимая!

Бабушка-хозяйюшка Здравствуйте, деточки!
Здравствуйте, милые!

Дети Не нужны ль тебе работники? Не нужны
ль тебе умелые?

Бабушка-хозяйюшка Пастухи нужны веселые,
Что на дудочках играли бы.

На проигрыш дети показывают, как играют на
дудочках.

Дети (идут вокруг Бабушки-хозяйюшки)
Здравствуй, хозяйюшка! Здравствуй, родимая!

Бабушка-хозяйюшка Здравствуйте, деточки!

Здравствуйте, милые!

Дети Не нужны ль тебе работники? Не нужны
ль тебе умелые?

Бабушка-хозяйюшка Мне нужны портнихи
добрые, Вышивальщицы хорошие.

На проигрыш дети показывают, как шью
иглой.

Дети (идут по кругу) Здравствуй, хозяйюшка!
Здравствуй, родимая!

Бабушка-хозяйюшка Здравствуйте, деточки!
Здравствуйте, милые

Дети Не нужны ль тебе работники? Не нужны
ль тебе умелые?

Бабушка-хозяйюшка Плясуны нужны да певуны,
Веселиться, чтоб могли они.

.....

Хороводная песня

А мы Масленицу встречали,

Повстречали, душа, повстречали,

На горушке побывали,
Побывали, душа, побывали,
Блином гору выстилали,
Выстилали, душа, выстилали,
Сыром гору набивали,
Набивали, душа, набивали,
Маслом гору поливали,
Поливали, душа, поливали.

Игры детей мира.

Наш мир велик и разнообразен. Его населяют миллионы людей во всех частях света. И в зависимости от места жительства и погодных условий, все люди выглядят по-разному. У них разный цвет кожи, волос, разный разрез глаз, разные носы и одеваются они все по-разному. А самое главное – ведут разный образ жизни. И это – величайшее богатство мира. Ведь каждый

народ делает мир таким ярким и красочным, каким мы его привыкли видеть!

Посмотрите друг на друга – мы с вами такие разные: кто-то выше - кто-то ниже, у кого-то глаза серые, а у кого-то карие, а может даже зеленые... У всех разные волосы, - и это уже говорит о том, что все мы принадлежим к разным народам. Изучать культуру и быт народов мира – это не только увлекательно и интересно, но и полезно, ведь именно в разнообразии народов на земле хранится источник мудрости и доброты.

А я вам раскрою одну тайну! Именно она поможет нам с вами познакомиться с разными народами мира! Готовы!? Тогда слушайте...

«Когда-то мудрецы решили спрятать все тайны своих народов, чтобы не растерять их и сохранить уникальность. И договорились, что никогда не будут говорить о них вслух, а будут передавать их своим детям, чтобы те смогли

передать своим. Так и случилось!» И до сих пор все тайны, силу и мудрость своего народа дети узнают через специальные обряды, - мы их называем «ИГРЫ»!

И действительно, дети каждого народа и национальностей играют в свои игры, и именно через них узнают, насколько нужно быть ловким, быстрым, сильным, как нужно ценить дружбу и уважать соперника.

Азербайджан.

Жители Азербайджана – свято соблюдают свои национальные традиции. Традиции сопровождают азербайджанцев с момента рождения и на протяжении всей жизни.

Очень многое в стране подчинено вековым обычаям и традиционным исламским нормам, поэтому следует соблюдать определенные правила поведения. В общественных местах опрятность в одежде очень ценится. Сами местные жители, особенно женщины, одеваются

достаточно строго, предпочтение отдается темным цветам. Но зато большое внимание уделяется ярким украшениям.

Праздники же сопровождаются истинно кавказским радушием с учетом всех традиций!

Особенностью азербайджанцев являются ЛОВКОСТЬ, СМЕЛОСТЬ И СКОРОСТЬ! Именно эти качества и приобщают детям.

Достань шапку

Игроки делятся на две команды, до десяти человек в каждой. На расстоянии 10 – 15 м находятся шапки. Играющие в обеих командах становятся в пары и движутся к шапкам, выполняя разные движения. Сначала двигаются первые пары, затем вторые и т. д. Например, первые пары продвигаются вперед, прыгая на одной ноге, вторые пары передвигаются на четвереньках, третьи пары идут на пятках, четвертые пары – в полуприсядя, пятые пары продвигаются глубоко приседе.

Правила игры. Взять шапку имеет право только та пара, которая дошла первой.

Побеждает команда, набравшая больше шапок.

При Продолжении игры лучше поменять виды движений между парами. Можно выбрать и другие движения.

Вытащи платок!

Играют 10 и более человек. Нужны платки.

Ход игры: две команды выстраиваются друг против друга на некотором расстоянии. Между ними проводится черта. У каждого сзади за пояс заткнут носовой платок или косынка. По жребию одна из команд становится водящей. По команде судьи дети двигаются вперед (водящие стоят на месте), переходят черту, и тут судья кричит: «Огонь!». Игроки бегут обратно, а противники (водящие) стремятся их догнать, чтобы вытащить из-за пояса платок. Затем команды меняются ролями. Побеждает та

команда, которая захватит большее число платков.

Индия.

Индия – страна с таинственной культурой!

Индусы доброжелательный и веселый народ, строго соблюдающий общие традиции и правила.

Это в первую очередь касается одежды.

Все девушки и женщины надевают красивое длинное одеяние, которое закрывает все тело – сари, из дорогих и ярких тканей.

Культура этой страны неразрывно связана с религией, причем мифологической, полной загадок и тайн. Например, почитание животных: корова, тигр, змея или лягушка – считаются священным животным. И дети всех народов Индии стремятся подражать их ловкости и мудрости...

Аист и Лягушка

В эту индийскую игру могут играть 4 человека и более. Для этого необходимо нарисовать на асфальте большое озеро с бухтами, островами и мысами. Игроки выбирают одного ведущего - аиста , а остальные все игроки становятся лягушками.

Правила игры Лягушки сидят в воде, не имея права выбраться на сушу.

Аист должен ходить по берегу и пытаться поймать лягушку . Аист имеет право прыгать с острова на остров, но не может заходить в воду . Последняя пойманная лягушка-становится аистом.

Китай.

Китай известен как государство этикета и церемоний.

Китай, так же знаменит своими священными животными – драконами и черепахами.

Могущество, мудрость, сила и отвага – вот в чем тренируются китайские дети в своих играх.

Поймай дракона за хвост!

Это старая китайская веселая игра подойдет для большой компании.

В игре принимают участие как минимум десять человек. Они должны построиться друг за другом таким образом, чтобы правую руку положить на правое плечо стоящего впереди. Тот, кто впереди стоит, – голова дракона, а последний – его хвост.

Правила игры. Суть этой подвижной игры заключается в том, что голова дракона ловит себя за хвост. Шеренга постоянно находится в движении, тело следует за головой. Голова пытается схватить последнего игрока. При этом шеренга не должна разрываться. Участники игры на стороне хвоста не позволяют голове хвост ухватить. Однако если голова себя ухватит за хвост, то игрок, стоящий последним в шеренге, идет вперед и становится головой, а

игрок, бывший предпоследним в шеренге, становится новым хвостом.

АФРИКАНСКИЕ САЛКИ ПО КРУГУ (Танзания)

Играют 10 и более человек.

Нужен лист от дерева. Игроки встают в круг лицом к центру. За их спинами ходит водящий и дотрагивается до ладоней игроков листом.

Затем он кладет лист кому-нибудь в руку и бежит. Игрок с листом – за ним. Если водящий пробежит круг, и его не догонят, он встанет на свободное место, а преследовавший его игрок становится новым водящим.

БОЛЬНАЯ КОШКА (Бразилия)

Играют более пяти человек.

Ход игры: один игрок – это здоровая кошка, которая старается поймать всех остальных.

Каждый игрок, которого запятнали, должен положить руку точно на то место, где его запятнали. Он становится тоже кошкой, но

больной и помогает здоровой кошке при ловле. Больная кошка может пятнать только здоровой рукой. Игрок, которого не запятнали, побеждает. Он становится здоровой кошкой на следующий круг.

КАНАТОХОДЦЫ (Узбекистан)

Играют 5 и более человек.

Ход игры: на площадке ребята чертят прямую линию длиной 6 – 10 м. Надо передвигаться по ней, как по канату. Разрешается держать руки в стороны. Проигрывают те ребята, которые сойдут с черты – «слетят с каната». Правила следующие:

1. Один из игроков следит за «канатоходцами».
2. Тот, кто сошел с «каната», становится наблюдателем.

ПОТЯГ (Белоруссия) Играют 10 и более человек.

Ход игры: участники игры делятся на две равные группы. Игроки каждой группы

держатся друг за друга и образуют одну цепь при помощи согнутых в локтях рук. Впереди цепи становятся более сильные и ловкие участники – «заводные». Став друг против друга, «заводные» так же берут друг друга за согнутые в локтях руки и тянут каждый в свою сторону, стараясь ими разорвать цепь противника, или перетянуть ее за намеченную линию.

Правило: тянуть начинают точно по сигналу.

ПОЕЗД (Аргентина) Играют 7 и более человек. Нужен свисток. Каждый игрок строит себе депо: очерчивает небольшой круг. В середине площадки стоит водящий – паровоз. У него нет своего депо. Водящий идет от одного вагона к другому. К кому он подходит, тот следует за ним. Так собираются все вагоны. Паровоз неожиданно свистит, и все бегут к депо, паровоз тоже. Игрок, оставшийся без места, становится водящим – паровозом.

ОДИН В КРУГЕ (Венгрия) Играют 5 и более человек.

Ход игры: игроки становятся в круг и перебрасывают большой легкий мяч друг другу, пока кто-то не ошибется и не уронит его. Этот игрок выходит в круг и становится посередине. Игроки продолжают перебрасывать мяч, но стараются, чтобы его не схватил стоящий в центре, а мяч попал в него. Если все же центральному игроку удастся поймать мяч, то он может бросить его в любого. В кого попадет, тот занимает его место. Игра становится интереснее, если идет в хорошем темпе и быстрой передачей удастся заставить хорошенько повертеться и попрыгать стоящего в центре.

ШАРИК В ЛАДОНИ (Бирма)

Играют не менее 6 человек. Нужен шарик или камешек. Ход игры: игроки выстраиваются в шеренгу на расстоянии 30 – 40 см друг от друга.

Вытянутые руки с раскрытыми ладонями держат за спиной. Один из игроков стоит за их спинами. У него в руке шарик или камешек. Идя вдоль шеренги, он делает вид, будто хочет опустить шарик в чью-нибудь ладонь. Игроки не должны оглядываться. Наконец он опускает шарик в чью-то руку. Игрок, получивший шарик, неожиданно вырывается из шеренги. Соседи справа и слева должны схватить его (или осалить) прежде, чем он двинется с места. Но при этом они не имеют права сходить с линии. Если им не удастся его схватить, он может вернуться на место, и игра продолжается. Если его схватят, он меняется местами с ведущим.

НАЙДИ ПЛАТОК! (Австрия)

Играют четверо и более человек. Нужен платок. Ход игры: игроки выбирают водящего, который прячет платок, а остальные в это время зажмуриваются. Платок прячут на небольшой

территории, которую заранее отмечают. Спрятав платок, игрок говорит: «Платок отдыхает». Все начинают искать, поиски направляет спрятавший. Если говорит «тепло», идущий знает, что он близко от места, где находится платок, «горячо» – в непосредственной близости от него, «огонь» – тогда надо брать платок. Когда ищущий удаляется от того места, где спрятан платок, то водящий предупреждает его словами «прохладно», «холодно». Тот, кто найдет платок, не говорит об этом, а незаметно подкрадывается к игроку, который к нему ближе всего, и ударяет его платком. В следующем туре он и будет прятать платок.

ЛЕВ И КОЗА (Афганистан)

Играют 10—20 человек. Нужны маски льва и козы.

Ход игры: выбирают «льва» и «козу». Остальные игроки, взявшись за руки, образуют

круг. «Коза» стоит внутри круга, «лев» – за кругом. Он должен поймать «козу». Играющие свободно пропускают «козу», а «льва», наоборот, задерживают. Игра продолжается до тех пор, пока «лев» не поймает «козу». В случае удачи они обмениваются ролями или выбирается другая пара.

А НУ-КА, ПОВТОРИ! (Конго)

Играют четыре и более человек.

Ход игры: игроки становятся полукругом, в центре стоит водящий. Время от времени он делает какое-то движение: поднимает руку, поворачивается, наклоняется, топает ногой и т.д. Все игроки должны точно повторить его движения. Если игрок ошибается, то водящий занимает его место, а игрок становится водящим. Если одновременно ошибутся несколько человек, то водящий сам выбирает, кто займет его место.

БАЛТЕНИ (Латвия)

Играют пять и более человек. Нужна палка.

Ход игры: игроки ложатся на траву лицом вниз (по кругу голова к голове) и закрывают глаза.

Водящий бросает балтени – обтесанную палку длиной 50 см – в кусты или заросли так, чтобы ее не сразу можно было найти. По сигналу водящего все быстро вскакивают и бегут искать палку. Тот, кто нашел ее первым, становится водящим.

ДОБРОЕ УТРО, ОХОТНИК! (Швейцария)

Играют 10-15 человек.

Ход игры: игроки становятся в круг, выбирают охотника, который ходит за спинами игроков.

Неожиданно он прикасается к плечу игрока.

Тот, до кого дотронулись, поворачивается и говорит: «Доброе утро, охотник!», и тут же идет по кругу, но в направлении, противоположном тому, куда идет охотник. Обойдя полкруга, они встречаются, игрок вновь произносит: «Доброе утро, охотник!». И оба бегут, чтобы занять

пустое место в круге. Тот, кто не успел это сделать, становится охотником.

ХРОМАЯ УТОЧКА (Украина)

Играют 5 и более человек.

Ход игры: обозначают границы площадки.

Выбирается «хромая уточка», остальные игроки

размещаются произвольно на площадке, стоя на

одной ноге, а согнутую в колене другую ногу

придерживают сзади рукой. После слов

«Солнце разгорается, игра начинается»

«уточка» прыгает на одной ноге, придерживая

другую ногу рукой, стараясь осалить кого-

нибудь из играющих. Осаленные помогают ей

осалить других. Последний неосаленный игрок

становится «хромой уточкой».

Правило: игрок, ставший на обе ноги или

выпрыгнувший за пределы площадки, считается

осаленным.

СТАТУЯ (Армения)

Играют 5-20 человек.

Ход игры: игроки делятся на ловцов и убегающих. На каждые 5 человек назначают одного ловца, на 20 человек - четверых ловцов.

По назначению руководителя ловцы выходят за пределы поля, а убегающие свободно располагаются на площадке. По сигналу ловцы преследуют остальных игроков, стремясь одного из них осалить. Осаленный должен тут же остановиться (замереть на месте), в том положении, в котором его осалили. Того, кто замер, может «освободить» любой игрок, коснувшись его. Игра заканчивается, когда будут осалены все игроки. После этого выбирают новых ловцов, и игра продолжается.

Правило 1. Осаливать игрока можно, коснувшись ладонью любого места тела, кроме головы.

Правило 2. Убегающий, по инерции

выбежавший за пределы поля, считается
выбывшим из игры.

ЛОВИ МЕШОК! (Игра индейцев)

Играют 8 и более человек. Нужен мешочек,
наполненный песком (весом 200 г для 5-6-
летних, 400 г – для старших детей).

Ход игры: игроки встают в круг и бросают друг
другу мешочек. Кто не поймает мешочек, тот
выходит из игры. Выигрывает тот, кто остался в
кругу.

Вариант: при бросании мешочка можно назвать
первый слог какого-нибудь слова, и ловящий
должен закончить это слово. Например: вес –
на, цве – ток и т.п.

УКУС ЗМЕИ (Египет)

Играют более двух человек.

Ход игры: на земле рисуют круг. Один игрок
прыгает в круг, остальные окружают его, встав
на колени. Они стараются схватить прыгающего

игрока в кругу за ноги. Кому это удастся, тот меняется с игроком в кругу местами.

ОКСАК-КАРГА (Узбекистан)

«Карга» в переводе с узбекского – «ворона», «оксак» – «хромая». Почему же ворона хромая? Потому что тот, кто эту ворону изображает, прыгает на одной ноге. А вторая нога согнута и подвязана, скажем, поясом или платком. (На какую ногу захромала ворона, не важно). Затеите игру такую, какую хотите. Если вас всего двое, просто наперегонки попрыгайте. Если хотя бы трое (папа, мама и я) – могут у вас получиться вороньи пятнашки. Много народа собралось – устройте прыжковую эстафету, разбившись на две команды. При этом пояс или платок, которым подвязывают ногу, переходит от одной «вороны» к другой.

САХРЕОБА (Грузия)

Это грузинская игра с прыжками, для которой потребуется несколько палок наподобие

городошных бит (толщиной не более 5 см). Палки кладут на землю параллельно одна другой на расстоянии в полметра. Чем больше палок, тем труднее будет игра. Рядом с первой палкой и последней – по плоскому камню: здесь прыгуны могут отдыхать (недолго!). Начинаящий игру должен, прыгая на одной ноге, обойти змейкой все палки. На обратном пути надо перепрыгивать через палки, ставя ступни перпендикулярно им. И снова к камню – но теперь ступни ставятся параллельно палкам. Заканчиваешь игру, прыгая с палки на палку. Если сбился, ошибся, сразу уступаешь место следующему прыгуну, а сам, дождавшись снова своей очереди, начинаешь все сначала. Мы сказали о четырех способах прыжков, но вы сами можете придумать новые; можете как-то по-иному класть палки... В общем, программа состязаний во многом будет зависеть от вашего желания и от вашей изобретательности. В

любом случае победителем будет тот, кто с меньшего числа попыток выполнит без ошибок все обговоренные задания.

ЯГУЛЬГА-ТАУСМАК (Туркмения)

«Достань платок» – вот что это означает в переводе с туркменского. Из названия игры уже во многом ясен ее смысл. Платок подвешен на шесте. Или привязан к веревочке, переброшенной, скажем, через сук дерева. В общем, надо так устроить, чтобы платок можно было поднимать выше и выше. Игра начинается – платок можно достать, лишь слегка подпрыгнув (с разбега). Это всем удастся. Новый заход, платок подняли повыше – тут уж придется очень постараться, чтобы дотянуться до него. С каждым разом задача все сложнее, и вот уже для кого-то платок недосягаем. В конце концов останется один, кому удалось подпрыгнуть выше всех...

ПОЖАРНАЯ КОМАНДА (Германия)

Играют 10 и более человек. Стулья по числу игроков устанавливаются по кругу, спинками внутрь. Играющие (пожарные) прохаживаются вокруг этих стульев под звуки музыки (удары бубна, барабана). Как только музыка замолкает, игроки должны положить на стул, около которого остановились, предмет одежды. Игра продолжается. Когда каждый участник снимет 3 предмета (они оказываются на разных стульях), звучит сигнал тревоги: «Пожар!». Игроки должны быстро отыскать свои вещи и надеть их. Кто быстрее всех оденется, становится победителем.

Наш мир велик и разнообразен. Его населяют миллионы людей во всех частях света. Все они разные: одежда, религия, традиции, история... Но есть у всех нас что-то общее, одно на всех, - это мир, в котором мы живем, это голубое небо, над головой и счастье, и самое главное – ДРУЖБА, которая нас всех объединяет!

Спортивные игры.

«Паутина»

Подготовка: Для начала нужно натянуть веревку между деревьями, причем, сделать это несколько раз на разной высоте.

Суть игры: Детей разделить на две команды.

После это одному участнику из каждой команды завязывают глаза. Задача: перебраться через «паутину», не задев ее. Остальные члены команды подсказывают.

«По кочкам, по кочкам»

Суть игры: Детей нужно разделить на две команды. На земле нарисовать круги (на равном расстоянии друг от друга, диаметр около метра).

Дети берутся за руки, их задача — перебраться по кочкам на другой берег. Руки разрывать нельзя. Таким образом, первый игрок должен дожидаться, когда все игроки перепрыгнуть на его кочку и только тогда продолжить движение.

Эта игра сплачивает команду.

Спортивные конкурсы

«Репка»

Суть игры: Детей делят на две команды.

«Репки» усаживаются на стульчики в нескольких метрах от основной команды. По сигналу ведущего первый игрок каждой команды («дедка») бежит к стулу, обегает его, возвращается к команде. За талию «дедки» цепляется следующий игрок – «бабка», и они бегут уже вдвоем, обегают вокруг стульчика. Так продолжается, пока дело не дойдет до «мышки» (если игроков больше, то цепочку можно продолжить другими домашними животными). «Репка» должна зацепиться за талию мышки и вернуться на место вместе с основной командой.

«Эстафета зверушек»

Перед состязанием нужно обязательно потренироваться, чтобы дети поняли, как двигается тот, или иной зверь.

Суть игры: Игроки делятся на две команды.

Задача каждого игрока — дойти до финиша в образе какого-то лесного зверя. Причем, в процессе движения «задания» меняются.

Например, ведущий говорит «лягушка», первые игроки прыгают как лягушки, где-то на середине ведущий объявляет «медведь», и ребенок уже двигается как медведь. К финишу он может прийти змеей или кенгуру. Побеждает та команда, которая первая в дойдет до финиша.

«Веселые старты»

Оборудование: 2 ведерка, 2 обруча, мусор (кубики, шишки и т. д., 2 мяча резиновых, 2 ориентира, ориентиры для змейки, морковь (сшитая из ткани или муляжи) по кол-ву участников, грядки для моркови 4 шт., грядки для картофеля 16 шт., 2 макета лошадок, 2

набора кеглей, картофель по количеству грядок, флажки 20 шт., кубики 10 шт., 2 туннеля, мешочки с песком для метания, 2 корзины, мячи красные и желтые 40 шт.

План проведения.

Под музыку спортивного марша в зал входят команды «Смелчаки» и «Спортсмены». Дети идут в обход по залу. По команде ведущего «Стой!» «Раз- два!» команды останавливаются, приветствуют гостей и болельщиков словами «Физкульт-привет!».

Ведущий: В наших соревнованиях участвуют две команды: «Спортсмены» и «Смелчаки».

Команды готовы к соревнованиям?

Поприветствуйте друг друга!

1-й ребенок

Чтобы выглядеть как надо,

Чтоб иметь спортивный вид,

Впереди --- спартакиада,

Факел солнечный горит.

2-й ребенок

Время мчится словно птица,

И, наверно, в добрый час

В гордой форме олимпийца

Выйдет кто-нибудь из нас.

Ведущий: Наши соревнования будет судить судья, за каждую победу команде будет присуждаться одно очко. (Кегли красного и синего цвета)

Ведущий: Чтоб победы вам добиться,

Нужно честно потрудиться.

В играх правила все знать,

Их отлично выполнять.

Начинаем спортивные соревнования!

1. Эстафета «Бег челночный» – пробежать до конца зала, обежать ориентир, вернуться обратно и передать эстафету следующему участнику.

2. Эстафета «Золушка»

Первый ребенок «Злая мачеха» бежит с ведром до обруча, высыпает мусор (кубики и т. д.) и возвращается обратно передает ведро второму ребенку, он бежит, собирает «мусор» в ведро и возвращается обратно, и так пока все участники пробегут. Побеждает команда первой выполнившая задание.

3. Эстафета «Кенгуру»

Ребенок прыгает до ориентира с зажатым между колен мячом до ориентира. Обратно возвращается бегом. Передать мяч другому участнику.

4 Эстафета «Посадка моркови»

Ребенок берет одну морковь (сшитая из ткани) бежит змейкой, сажит морковь на грядку и бегом возвращается обратно передает эстафету следующему участнику.

5. Эстафета «Лошадка»

Ребенок садится на макет лошади и скачет галопом до ориентира и таким же образом возвращается обратно.

6. Эстафета «Посадка картофеля»

Раскладываются круги грядки. Первый участник по сигналу бежит с ведром картошки и раскладывает её на черные круги (грядки). Возвращается, передает ведро другому, следующий участник бежит, собирает картофель и так пока вся команда пробежит.

7. Эстафета. «Солнышко»

Первый участник берет флажок, перепрыгивает кубики, добегают до обруча, выкладывая у него лучик. Бегом возвращается обратно и передает эстафету другому. Побеждает команда первой закончившая задание.

8. Эстафета «Полоса препятствий»

Проползти в туннель, метнуть мешочек в обруч способом снизу и бегом вернуться обратно. Передать эстафету следующему участнику.

9. Эстафета «Салют»

Рассыпаются мячи двух цветов (красные, желтые, каждая команда собирает мячи соответствующего цвета в свою корзину.

Судья подводит итоги.

Ведущий: Ребята вы сегодня отлично соревновались, соблюдали правила, проявляли ловкость, смелость. А сейчас мы узнаем, какая команда стала победителем.

Игро - песня

В данном игровом принципе – «песня» является подспорьем игре. «Игра» становится хозяйкой, а «песня» помогает ей в этом... Например, известные всем игры «Бояре», «Каравай»...

«Заинька»

Мы на луг ходили

Хоровод водили.

Вот так, вот так – 2 раза

Хоровод водили.

Задремал в тенечке
Заинька на кочке.
Вот так, вот так –
Задремал в тенечке.
Зайку мы будили,
В барабаны били,
Вот так, вот так –
В барабаны били.
Ну-ка, зайка, попляши –
Свои лапки покажи.
Вот так, вот так –
Свои лапки покажи... (и т.д.)

Авторская игра педагога Людмилы Ершовой.

Смысловая связка - реплика педагога.

"Вы видели, как мама варит суп? Как вода кипит в кастрюле? Как овощи плавают? Мы все будем большой "кастрюлей", (беремся за руки, образуя большой круг ("кастрюля")) про какой овощ споем, тот и прыгнет в "кастрюлю" и

будет там быстро бегать, ходить, плавать. Ваша задача — не столкнутся с другими овощами, особенно когда их будет много, а главное — вовремя услышать, когда мы называем тот овощ, что у вас в руках."

Взявшись за руки, быстро идем по кругу.

У мамы в кастрюле кипела вода,

И овощи прыгали прямо туда.

Эй, картошка (капуста), в кастрюлю ныряй,

Мама, суп варить продолжай.

Ребенок, у которого в руках картошка (или другой названный овощ) заходит в круг и бежит внутри.

Повторяем игру несколько раз, перечисляя все необходимые для приготовления супа составляющие. На повторении идем в другую сторону.

Смысловая связка – пальчиковая игра.

Обед

Собирались на обед:

Наш любимый старый дед,
Бабушка — несет оладушки;
Папа — с ложкой,
Мама — с поварешкой,
Внуки несут карасей по штуке,
Внучки — несут ягод кучку,
И я! И я!
Вот и вся наша семья!

*Смысловая связка. Имитация действий по
тексту (или "игра-повторялка").*

Кому спасибо?
За борщ красивый
Кому "спасибо"?
Папа с дедом
По весне
Огород вспахали
Эх! Ух! (2 р.).
Дочки и сыночки
Зернышки сажали
Эх! Ух! В ямку - бух!

Всей семьёю летом
Его поливали!
Эх! Ух! Плюх! Плюх!
Осень настала —
Урожай собрали!
Эх! Ух!

Тянем- потянем
Вытянуть не можем!

Народная игра.

Репка

Дети сидят на полу, держа друг друга за талию.

Это – "репка". "Дедка" стоит перед "репкой".

Водящий ходит вокруг с песней:

"Ох, репка моя!

Репка сожженная, огороженная!

Да и кто тебя сажал,

Да и кто поливал?

Огораживал?

Все дети ("репка"):

А сажал меня Иван,

Поливал Селиван,
Селиванова жена огораживала!
Ведущий берет за руки первого ребенка,
вытягивает со словами:
"Тянем, потянем,
Вытянули репку".
Тот, кого вытянули, становится за ведущим,
помогает тянуть следующего...

«Антошка»:

Играющие становятся в круг, в середине
которого сидит водящий и делает вид, что спит.
Он и есть – Антошка. Хор движется вокруг
Антошки и поет, подраживая:
Антошка – Антошка,
Пошли копать картошку!
Антошка – пошли копать картошку! и так
далее.
В любой момент песни Антошка быстро встает.
Хор разбегается в разные стороны. Каждый

убегающий пытается сесть на что-то, чтобы были «выше ноги от земли». Антошка старается осалить кого-нибудь из них. Осаленный – становится Антошкой. Фактически, это игра в салочки «Выше ноги от земли» на основе песни.

«Колпак мой треугольный»:

В этой песне каждое песенное слово надо заменять различными движениями.

Колпак мой треугольный,

Треугольный мой колпак,

А если не треугольный,

Это не мой колпак.

А теперь на слово «колпак» показываем рукой на голову, а само слово «колпак» не произносим. Затем на слово «мой» касаемся рукой груди, а само слово не произносим. На слово «треугольник» показываем три пальца вытянутой вперед руки, а потом переводим ее на пояс. По этому принципу можно «петь» и многие другие песни.

«У оленя дом большой»:

Разучиваются слова песни и объясняется, что каждое слово обыгрывается соответствующими движениями рук. Темп постепенно нарастает.

У оленя дом большой,
Он глядит в свое окошко,
Заяц по лесу бежит,
В дверь ему стучит:
«Тук-тук, дверь открой,
Там в лесу охотник злой!
Быстрее двери открывай,
Лапу мне давай!»

Подобная манера исполнения хорошо ложится и на другие песни.

«Семья дяди Тома»:

Все поют хором слова этой веселой песенки:

«У дяди Томаса семь сыновей,
Семь сыновей у дяди Томаса.
Они не ели, они не пили
И не скучали никогда».

Ведущий: « И делали вот так! Правая рука!»

Ведущий показывает жест и играющие повторяют его: выбрасывают перед собой правую руку и в такт мелодии покачивают ею, повторяя песню.

Так поочередно после каждого куплета выбрасывается правая и левая рука, правая и левая нога притоптывает в такт мелодии, затем движения правым и левым плечом, правым и левым глазом.

Игра заканчивается следующим образом:

«У дяди Томаса семь сыновей,

Семь сыновей у дяди Томаса.

Они не ели, они не пили

И не скучали никогда.

Правая рука,

Левая рука,

Правая нога,

Левая нога,

Правое плечо,

Левое плечо,
Правый глаз,
Левый глаз
И голова».

Играющие кладут руки на голову.

«Джон Брамс Бой»:

В эту игру играют так: все поют слова песенки:

«Джон Брамс Бой смазал лыжи один раз (3 раза)

И поехал на Кавказ».

А теперь последнее слово «раз» не произносим, а делаем один хлопок. Потом – предпоследнее слово – 2 хлопка, каждый раз повторяя полностью только слова «И поехал на Кавказ».

В итоге получается:

первая строчка – 7 хлопков – «И поехал на Кавказ». А потом хлопками мы заменяем слова, начиная с начала песни.

«Барыня»:

Участники игры делятся на три хоровые группы. Первая группа поет фразу «в бане

веники мочены». Вторая группа поет фразу «веретена не толчены». Третья группа поет свою фразу: «а мочала не сушены». Припев поют все вместе: «Барыня, барыня, барыня-сударыня». Хоровые группы поют свою строчку на разные голоса (высокие и низкие) и в разном темпе, который задает дирижер – ведущий. Вот и все, но зато поют весело, чуть-чуть дурачась.

Забава

«Золото хоронить»:

Игра ведется преимущественно между девочками, которые сидят в ряд на лавке, или становятся кругом. Двое из играющих ходят вокруг, и один из них, идущий впереди, нагибается перед каждым игроком, делая вид, будто вручает ему находящееся у него в руках кольцо, а другой, идя за ним, должен угадать, кому кольцо отдано.

Если последний отгадает, то тотчас же получает право сам прятать кольцо, а тот, у кого найдено кольцо, делается угадывающим. Отличие игры «Колечко, колечко – выйди на крылечко» от вышеописанной в том, что «Колечко» - игра целовальная и проводилась между парнями и девками, а «Золото хоронить» - игра девичья.

«Пронос шарика»:

Реквизит: несколько надувных шаров, такое же количество веников. Для проведения игры приглашаются несколько девушек. Каждую участницу оснащают веником и шариком и выстраивают вдоль стартовой линии. Задача – пронести шарик через все помещение на венике, не придерживая второй рукой и не уронив его. Та девушка, что прибежит первой к финишу с шариком – объявляется победительницей.

«Похвалюшки»:

Реквизит: большое зеркало. Для проведения игры нужно не меньше трех участниц.

Участница, которая желает сыграть первой, подходит к зеркалу и по команде ведущего начинает хвалить себя, глядя себе в глаза. Нельзя смеяться и повторять слова. Как только играющая участница засмеялась, или повторилась, или замялась – она отходит от зеркала и ее место занимает другая участница. Все повторяется сначала. Задача ведущего – засекают время для каждой участницы. Победителем становится та участница, которая продержалась дольше всех.

«Колечко»:

Снимают с руки кольцо, надевают его на ленточку, а потом, связав концы ленточки, становятся в кружок и передвигают кольцо по ленточке. Одна из девушек, которая кружится, т. е. ходит в кругу и отыскивает колечко, спрашивает: «У кого кольцо?» Каждая обманывает, говоря: «У меня!», и в это время, на ее глазах, стараются передать другой. Кружащаяся хватается за

руку, и открывается, что у нее кольца нет. Между тем колечко показывается в другом месте. Она спешит за ним; там передают другой. Игра может идти также на «фанты».

«Камешки»:

Девушки садятся на траву, каждая кладет перед собой по 4 камешка. Один камешек кидают вверх, и пока он летит вниз, девушка должна захватить лежащий на земле и схватить падающий. Потом она бросает тот камешек, который сняла с земли, и хватает на лету другой, и таким образом продолжает, пока все не переберет.

«Дрибушечка»:

Две девушки берутся за обе руки, соединив носки ног; затем, вытянув руки, кружатся до тех пор, пока кто-либо упадет.

«Курочки»:

Девочки берутся за руки и становятся в ряд, широко растопырив руки. Одна из них, по выбору или по жребию, называемая «хозяйкой»

становится поодаль и обращается к стоящей на каком-нибудь конце куме со словами: «Кума, кума, не видала ли мою курочку?» «А какая она?» – спрашивает кума. Хозяйка начинает описывать ее приметы, выбирая «курочку» с противоположного края. Все начинают догадываться, о ком речь. Кума кричит: «Кыш!» Курочка убегает, хозяйка бежит за ней, пока не поймает. Потом ставит пойманную рядом с кумой, а сама продолжает ловить таким образом всех остальных и ставить их на другой конец. После этого игра начинается снова.

«Резиночка»:

Реквизит: обыкновенная резинка длиной 1,5 метра. Концы ее связать. Можно одну половинку резинки выкрасить красной краской, другую – синей. В игру можно играть втроем, а можно и двое на двое; в этом случае, если играющий совершает ошибку при прыжке, его может выручить партнер.

Правила игры.

Двое играющих стоя «ноги врозь», растягивают резинку на высоте 15 см, третий прыгает. Допустивший ошибку меняется с тем, кто держит резинку.

В игре используются разные фигуры:

1. Стоя боком снаружи от резинок, надо перепрыгнуть внутрь площадки и выпрыгнуть обратно, не задев резинок.
2. **«Ключники»:**

Две команды выстраиваются лицом друг к другу. Каждая команда, начиная от первого игрока, обматывается одной длинной веревкой по талии так, чтобы место перекрещивания веревки находилось спереди. На этом подготовка к конкурсу заканчивается. Первым игрокам вручаются ключи, которые они надевают на веревку. Командам нужно

как можно быстрее провести ключ по веревке до конца.

3. «Не урони юлу»:

На линии старта две команды по 4-8 человек. Играющие становятся в затылок друг другу в две колонны. Первые участники команд получают по фанерной лопаточке (по ракетке от настольного тенниса) и по юле. Юла заводная. Игроки соревнуются парами. Каждый из них берет в левую руку лопаточку, по сигналу ставит на нее юлу и заводит. Затем, осторожно неся лопаточку с вращающейся юлой, быстро идет к финишу, который находится в 6-8 метрах от старта. Если во время движения юла упала, игрок возвращается обратно и вновь начинает свой путь. Если завод кончился раньше, чем играющий достиг цели, то он останавливается и заводит

юлу вновь. Игрок, пришедший к финишу первым, приносит своей команде очко.

4. «Гонки автомобилистов»:

У финиша стоят пять стульев. На них садятся пять «водителей». «Водители» берут в руки металлические трубки, к которым прикреплены шнуры. На конце каждого шнура находятся детские гоночные машинки, которые стоят на линии старта. По сигналу «водители» начинают наматывать шнур на металлическую трубку, вращая ее обеими руками. Победителем считается тот «водитель», чья машина первой придет к финишу.

5. «Близко, а взять нельзя»:

На стул кладут яблоко или конфету – это приз тому, кто сумеет его взять. А взять нелегко: двое держат за концы шнур с петлей посередине. Перед стулом на

уровне яблока петля. Петля, правда, большая, но ее могут затянуть как только кто-нибудь просунет в нее руку.

6. «Тяжелый карандаш»:

К одному концу гимнастической или лыжной палки привязывают карандаш, к другому – гранату или надувной мяч весом 1 кг. Написать, не кладя палку на плечо, определенный веселый текст из 8-10 слов. Кто быстрее и красивее напишет, тот и победил.

7. «Узнай песню»:

Весь зал делится на четыре участка. Вызываются четыре водящих. Они выходят за дверь. 1-я группа поет одну строчку какого-нибудь куплета песни, 2-я группа – вторую строчку и т.д. Водящие входят в зал. Зал поет свои строчки хором, все вместе. Надо угадать, какая

песня поется. Выигрывает тот, кто первым угадал.

8. «Счёт»:

Ведущий выманивает на эстраду несколько человек и предлагает им рассчитаться по порядку чисел. Но тот, на кого выпало число «три» или число, которое делится на «три», не называет это число, а хлопает в ладоши и громко говорит: «Не собьюсь!» Тот, кто ошибся, выбывает из игры.

«Игры с узлами» (*можно в командах, можно в парах*):

а) кто быстрее завяжет пять простых, одинарных узлов, тот выигрывает (в спешке завязывают узел на другом – и получается комок из узлов);

б) завязывать узлы так, чтобы между ними было какое-то расстояние.

Как нужно завязывать узел. Часть шнура, которая находится в правой руке, поворачивается влево. Образовавшуюся от этого петлю следует накинуть на пальцы левой руки. После этого нужно снова взяться правой рукой за шнур снизу, повернуть его на 180° влево и накинуть образовавшуюся петлю на пальцы левой руки. Так следует сделать пять раз. Затем нужно взять левый конец шнура, просунуть его сквозь все пять петель и петли сбросить вниз – на шнуре, один за другим, завяжутся пять узлов. Массовик предлагает своему «противнику» повторить за ним все движения. «Противник» повторяет, но тщетно...

«Имя куклы»:

На сцене выставлена большая кукла. В руках у куклы пакет, внутри которого

находится записка с именем куклы. Тот, кто правильно назовет имя, выигрывает куклу. Называются десятки имен, пока кто-то не отгадает имя.

«Попробуй, разъедини»:

В качестве реквизита для данной игры нужны два одинаковых обруча размером 45 см в диаметре. Ведущий приглашает на сцену юношу и девушку. Когда они поднимутся на эстраду, ведущий предлагает юноше взяться левой рукой за один обруч, а правой, просунув ее сквозь первый обруч, взяться за второй обруч. А теперь разъедините обручи, не отрывая от них рук. (Надо обруч, который находится в левой руке, пропустить через все туловище и таким образом, разъединить обручи, не отрывая рук). Если юноша не сумеет сделать это, ведущий предлагает попробовать решить

головоломку девушке. Далее ведущий предлагает юноше и девушке по сигналу проскользнуть в свой обруч шесть раз. Кто быстрее, тот выиграл.

Дворовые игры

«Охота на уток» (салочки мячом):

Стоящим по кругу выдаются мячи. С центре круга «утки». По сигналу начинается обстрел «уток». «Охотники» не имеют права переступать черту круга и приближаться к «уткам». «Утка», получившая удар мячом, обязана покинуть круг. Когда в кругу остается одна «утка», игра заканчивается.

«Морские волны» и «морские волки»:

Принцип игры: «вороны» – «воробьи». Чертами отделяются «города». В центре (между городами) на расстоянии 2-х метров, спинами друг к другу, стоят равные по численности команды «волн» и «волков». Те, кого называют,

бегут в свой «порт» (город), а другие, повернувшись, догоняют убегающих, стараясь их осалить. В «городе» салить нельзя. Осаленные выходят из игры следующего кона, а остальные вновь встают на свои места. Игра кончается, когда одна из команд полностью вышла из игры.

«Ловля парами»:

В одном из углов площадки чертят круг. Это – «дом» водящего, который входит туда перед началом игры. Остальные игроки размещаются свободно по площадке. По команде, водящий выбегает из «дома» и старается осалить кого-нибудь из игроков. Затем отводит этого игрока в «дом». После этого водящий и пойманный игрок берутся за руки и начинают ловить остальных играющих. Настигнув кого-либо, они быстро соединяют свободные руки так, чтобы игрок очутился между их руками. Пойманный игрок отводится в «дом» и ждет там, пока будет

захвачен и приведен в «дом» еще один игрок. Оба пойманных образуют вторую пару и начинают преследовать остальных игроков и т.д. Таким образом, в ходе всей игры из пойманных игроков составляются новые пары, которые выполняют роль ловцов. Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все участники игры, кроме одного. Этот игрок считается самым ловким. Запрещается ловцам хватать игроков руками. Игроки выбежавшие за границу площадки считаются пойманными.

«Рыбаки и рыбки»:

На двух противоположных сторонах площадки чертят линии «домов». Площадку ограничивают боковыми линиями. Участники игры выбирают двух водящих – «рыбаков». Все остальные играющие – «рыбки». Они становятся за чертой одного из «домов». «Рыбаки» берутся за руки и становятся посередине площадки лицом к

«рыбам». По сигналу «рыбаков»: «Раз, два, три – беги!» – «рыбы» перебегают через площадку в другой «дом», т.е. с одного берега на другой. «Рыбаки» же ловят «рыб», стараясь сомкнуть вокруг них руки. Пойманные становятся между «рыбаками», берутся с ними за руки и образуют таким образом сеть. Затем «рыбаки» опять подают команду, и все «рыбки» снова перебегают на противоположную сторону, а «рыбаки» ловят их, окружая сетью. «Рыбки» могут выскальзывать из сети до тех пор, пока она не замкнулась. Силой вырваться из сети нельзя. Пойманные «рыбки» снова присоединяются к сети, и размеры ее все больше увеличиваются. Игра заканчивается, когда все играющие окажутся переловленными. Если во время ловли сеть порвется, т.е. игроки расцепят руки, то пойманные «рыбы» уходят на свободу. Играющие, выбежавшие за границы площадки, считаются пойманными.

«Столбы»:

Участники становятся в широкий круг. Игра начинается вольной переброской волейбольного мяча. Всякий, кому брошен мяч, должен отбить его ладонями другим. При этом каждый игрок внимательно следит за тем, как отбивают мяч остальные. И лишь только мяч упадет на землю, все тотчас же разбегаются в стороны, а уронивший мяч становится водящим. Его задача – как можно быстрее поднять мяч, крикнув при этом: «Стой!» Игроки останавливаются там, где их застиг этот возглас. Водящему надо отыгаться. С места, где поднят мяч, он бросает его в ближайшего игрока. Тому разрешается увертываться от мяча, но ни в коем случае не отрывать ног от земли. Удалось водящему задеть мячом игрока – значит он отыгрался. Все опять становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч. За промах водящего ставят «столбом»: он должен стоять

на месте не двигаясь. Все остальные становятся в круг в пяти-шести шагах от «столба». Игра возобновляется. Когда наступает момент разбегаться, «столб», лишенный этого права, остается на месте.

«Мы веселые ребята»:

Играющие за чертой. По сигналу ведущего они говорят хором:

Мы веселые ребята,

Любим бегать и играть.

Ну, попробуй нас догнать!

После слова «догнать» играющие перебегают на противоположную сторону за линию. Водящий старается коснуться их рукой. Пойманные отходят в стороны, когда их наберется 5-6, выбирают нового водящего.

«У медведя во бору»:

За чертой играющие. На противоположной стороне «берлога медведя». По сигналу ведущего играющие выходят из дома, идут к

«берлоге» медведя, изображая сбор ягод и грибов и хором говорят:

У медведя во бору,

Грибы, ягоды беру.

А медведь лежит

И на нас рычит.

После слова «рычит» медведь выбегает из берлоги, бежит за детьми, которые убегают в дом, и старается кого-нибудь запятнать.

Пойманных медведь отводит в «берлогу».

Выигрывает ни разу не запятнанный.

«Перелетный колокольчик»:

Выбрав водящего, участники игры расходятся от него в разные стороны. У одного из них в руке колокольчик. Ведущий старается догнать и дотронуться до игрока с колокольчиком. Однако играющие на бегу передают колокольчик друг другу. Играющий, пойманный с колокольчиком, сменяет водящего.

«Хромая лиса»:

Нарисован круг в 10 шагов диаметром. Лиса становится в норку. В своей норе лиса имеет право стоять и бегать на обеих ногах, но если она перешагнет черту, то должна скакать только на одной ноге. Все играющие дразнят лису, стараясь выманить ее из норы. Лиса выжидает и высматривает, когда кто-нибудь из них зазеваается, потом внезапно бросается за ним, стараясь нагнать его, прыгая на одной ноге, и осалить. Если это ей удастся, то «осаленный» становится вместо нее «хромой лисой». Играющие могут бегать и по самой норе, но там лиса имеет право догонять их на обеих ногах.

«Хитрая лиса»:

Играющие выбирают «хитрую лису», а потом делятся на «пятерки» и становятся кружками. Это «норки». В середине «норок» помещаются звери: в одной – заяц; в другой – белка и т.д. Под музыку Лиса идет мимо «норок» и приглашает «зверей» идти за ней. Лиса

подводит их к центру и начинает плясать. Звери повторяют за ней все ее движения. Неожиданно Лиса кричит: «Охотники идут!» и стремится как можно быстрее занять одну из норок. «Звери» тоже бегут в свои «норки». Тот, чью «норку» успеет занять Лиса, становится водящим и игра продолжается.

«Сахребоба» (прыговая игра):

Это разновидность классиков. Берутся десять бит длиной около метра, которые раскладываются на земле или на асфальте на расстоянии 50 сантиметров друг от друга. Перед первой и за десятой битой устанавливаются камни. Игрок становится к первому камню и начинает прыгать. Поскольку задача всех классиков одна – из первого перейти в более старший, - следовательно, и задачи, как в школе, с каждым разом усложняются. Первый класс. Начиная игру от первого камня, необходимо на одной ноге пропрыгать до второго,

перепрыгивая лежащие палочки зигзагом – справа и слева, справа и слева (получается что-то вроде слалома). Затем от второго камня нужно точно тем же путем вернуться назад. Естественно, если не коснулись другой ногой палки или земли. Во втором классе нужно повторить то же упражнение, но меняя ногу. Дальше на одной ноге пропрыгать от одного камня до другого и обратно, пересекая палки посередине. Ноги менять нельзя, нельзя делать и больше одного прыжка. На одной ноге, так же, как и в первом упражнении, пропрыгать зигзагом от одного конца палки к другому, но на этот раз – боком: ступни находятся параллельно палкам. Таким же образом вернуться назад. На двух ногах пропрыгать через все палки и вернуться назад. Сделать то же упражнение, но только спиной. На двух ногах перепрыгивать сразу две палки. Так же и обратно.

«Забегалы» (прыговая игра):

Для этой игры нужна веревка длиной 2-3 метра (иногда связывают две короткие скакалки). Вережку крутят двое, или можно один конец привязать к дереву или прочной стойке, и тогда крутит один человек. Когда веревку раскрутят, каждый из играющих по очереди забегает на крутящуюся веревку, делает прыжки условленным способом и выбегает с противоположной стороны. Если прыжок не удался, то прыгавший сменяет одного из крутивших веревку. Ошибкой считается не только не получившийся прыжок, но и любое задевание веревки, если это произошло не по вине крутивших. В последнем случае прыгавший имеет право на повторную попытку.

«Без соли соль» (прыжковая игра с элементом жмурок):

Двое водящих садятся на землю, вытянув друг к другу ноги так, чтобы подошвы их

соприкасались взаимно. При этом они держат руки, закинутыми назад, а иногда, кроме того, им завязывают глаза платком, чтобы они не видели остальных играющих. После того каждый из игроков, подходя к сидящим с одной стороны, кричит: «Без соли» и беспрепятственно перепрыгивает через их ноги. На обратном пути он кричит: «Соль» или «С солью» и старается, как можно скорее перепрыгнуть через протянутые ноги, потому что сидящие на этот раз стараются поймать его за ноги своими руками. Если перепрыгивающий будет пойман, то он заменяет собой того из сидящих, который поймает его.

«Лиса в норку» (прыжковые салочки):

Играющие выбирают «лису». Один из углов комнаты назначается ей «норкой», в которой она стоит на одной ноге. В руках у «лисы» легкая поролоновая дубинка. Играющие дразнят лису, теребя ее за одежду, подражая лаю собак,

хлопая в ладоши и т.д. «Лиса» быстро поворачивается, делает прыжок и старается ударить кого-нибудь дубинкой. В свою очередь, бегающие вокруг «лисы» следят за каждым ее движением, увертываются от ее прыжков, а если замечают, что она стала на обе ноги или переменяла ногу, то кричат: «Лиса в нору, лиса в нору!» И в это время каждый старается шлепнуть ее рукой. Тот, которого ударит «лиса» дубинкой, прыгая на одной ноге делается теперь «лисой», а «старая лиса» присоединяется к остальным играющим.

«Волк во рву» (прыжковые салочки):

На площадке нужно начертить коридор (ров) шириной до одного метра. Ров может быть и зигзагообразным – где уже, где шире. Во рву располагаются водящие «волки» – один, два, три и больше: это зависит от количества играющих. Все остальные играющие – «зайцы» или «козы» – стараются перепрыгнуть через ров

и не оказаться запятнанными. Если «зайца» запятнали, он выбывает из игры. Волки» могут пятнать «зайцев», только находясь во рву. «Зайцы» ров не перебегают, а перепрыгивают. Не разрешается задерживаться перед рвом более 5 секунд и заступать ногой в ров. «Зайцы», нарушившие это правило, считаются пойманными. Но они не считаются пойманными, если запятнаны «волком», который заступил за пределы рва.

«Обыкновенные прятки»:

Водящий становится лицом к стене и, закрыв глаза, начинает считать, например, до 50, чтобы остальные успели спрятаться. Потом громко кричит: «Раз, два, три, четыре, пять – я иду искать! Кто не спрятался, я не виноват!» Если возражающих нет, значит все успели скрыться. Если кто-то замешкался, водящий считает до десяти. Потом начинается поиски. Игра продолжается до тех пор, пока не будут

найлены все играющие. Обнаруженный первым или последним становится водящим. Пока водящий ищет, нельзя перебегать с одного места на другое.

«Палочка-выручалочка»:

Схема игры в прятки остается прежней. Но у места, где считает водящий, например у скамейки, кладется «палочка-выручалочка». Обнаружив спрятавшегося, водящий кричит: «Вижу такого-то! – и бежит к «палочке-выручалочке», стучит ею по скамейке и кричит: «Стука-тук-такой-то!» Обнаруженный может обогнать водящего, схватить «палочку-выручалочку» и прокричать: «Стука-тук выручен!» Тогда водящий обязан дать ему возможность спрятаться снова. Иногда договариваются, что завладевший палочкой выручает не только себя, а и всех найденных и «застуканных» ранее.

«Прятки с кашей».

Игра отличается тем, что водящий, как только находит кого-то одного, так сразу называет его имя, а потом кричит: «На кашу, ребята!» Все играющие выходят из своих укрытий, а найденный должен водить. В этом случае долго искать не приходится, поэтому количество участников не ограничивается.

Посиделочные игры

«Три поросенка и серый волк»:

Приглашаются четверо желающих. Троим выдаются маски поросят и бубенцы; одному – «глухая» маска волка и колокольчик. Задача Серого волка – поймать поросят, ориентируясь на звон бубенцов. Поросята убегают, услышав звон колокольчика (волк обязан звонить в колокольчик).

«Прыжок в цель»:

Всем известна игра в «подсекалки».

Играющие встают в круг, а водящий – в центр. Он вращает вокруг себя веревку с мешочком на конце. Игроки подпрыгивают, когда веревка проходит под их ногами.

более сложный вариант.

Чертится круг диаметром около 10 метров. Играющие встают по кругу, предварительно разделившись на две команды. Участники рассчитываются по порядку номеров справа налево. У водящего в центре, веревка длиной 3-5 метров, к ней привязан легкий мешочек, на треть заполненный песком. По сигналу, водящий вращает веревку так, чтобы мешочек все время скользил по площадке на расстоянии не больше одного метра от черты. Первые номера каждой команды прыгают внутрь круга в тот момент, когда мешочек скользит мимо них. Тот, кому удалось прыжком попасть на мешочек и остановить его, получает выигрышное очко. Затем задерживают мешок

вторые номера, третьи и так по очереди – все члены команды.

Команда, набравшая наибольшее количество очков, считается победительницей.

«Отвечает сосед»:

Играющие садятся в круг.

Водящий подходит к любому игроку и задает ему какой-нибудь вопрос, например: «О чем вы сейчас думаете?», и т.д. Спрошенный должен молчать: на вопрос отвечает его сосед с правой стороны.

Кто ошибется и ответит невпопад или промолчит, тот должен сменить водящего.

«Кто шепчет?»:

На середину круга или комнаты выходит один из играющих с повязкой на глазах. К нему по очереди подходят остальные, и каждый что-нибудь шепчет на ухо. Надо по голосу узнать, кто шепчет, назвать его по имени и только когда будет правильно названо имя того, кто шепчет,

можно снять повязку и поменяться с ним ролями. Чтобы не быть узнанным, каждый старается изменить голос и манеру разговора, и это очень осложняет задачу.

«Тайные детективы»:

Принадлежность для игры – небольшой предмет.

Все участники игры выходят из комнаты, где остается только один ведущий: он прячет какой-либо небольшой предмет (о котором заранее условились игроки), например, наперсток, кольцо, спичку с намотанной на нее ниткой и т.п., но так, чтобы этот предмет не бросался в глаза, но и не был полностью скрыт. Если, например, предмет спрятан под ковер, то из-под края ковра должна виднеться по меньшей мере половина предмета.

Затем все участники игры входят обратно в комнату и начинают искать. Кто видел предмет, заканчивает поиски. Он, не говоря ни слова,

подходит к ведущему и шепчет ему на ухо, где находится предмет, и садится на свое место. Тот, кто остался последним, очевидно, меньше всех годится в детективы.

«Кольцо на веревке»:

Наденьте на бечеву маленькое колечко, свяжите концы бечевы. Затем предложите играющим взяться за нее руками и образовать круг. В середине круга находится водящий. По сигналу играющие начинают незаметно передвигать колечко по бечеве, передавать его из рук в руки. Водящий зорко наблюдает за действиями играющих. Если он заподозрит кого-нибудь в том, что тот прячет кольцо, он просит его снять руки с веревки. Но, увы, кольца там уже нет. Водящий вновь начинает поиски. Если он, наконец, поймает кого-нибудь с кольцом, тот становится водящим.

«Два сигнала»:

Участники выстраиваются в одну шеренгу. По одному сигналу все должны поднять правую руку вверх и быстро опустить ее. Если сигнала два, руку поднимать нельзя. Тот, кто ошибется – поднимет руку на два сигнала – выбывает из игры.

«Несуразицы»:

Ведущий обращается то к одному, то к другому играющему с различными вопросами. Тот, кому задан вопрос, должен дать ответ, не имеющий никакого отношения к этому вопросу. Например, Ведущий спрашивает: «Нравится ли вам новогодний вечер?», а тот, к кому обратились, отвечает: «Барометр показывает дождливую погоду!» Если в ответ на заданный вопрос вы скажете «да» или «нет», или «нравится», то вы должны будете отдать ведущему «фант». Ведущий должен задавать вопросы быстро, считая «раз, два, три», и брать после этого фант с проигравшего. Ведущий

должен стараться захватить играющего врасплох. Например, он спрашивает: «Нравится ли вам на вечере?» Играющий отвечает: «Погода плохая». Ведущий переспрашивает: «Погода плохая?» - и считает: «Раз, два, три!» Игравший, растерявшись, говорит: «Да!» С него берется «фант».

«Узнай товарища»:

На стуле сидит водящий с завязанными глазами. К нему рядом садится кто-либо из играющих. Водящий на ощупь по одежде и обуви должен определить, кто находится перед ним. Игрокам разрешается менять элементы одежды, обувь, головные уборы для того, чтобы не быть узнанным. Если водящий узнал товарища, то этот товарищ становится водящим.

«Кто отвечает»:

Водящий с завязанными глазами садится на стул, против него садится другой участник.

Водящий, разумеется, не знает, кто сел против него, и пытается выяснить это, задав «незнакомцу» три вопроса. Они могут быть самые различные, но каждый ответ должен содержать не менее четырех слов, и говорить его надо громко, причем разрешается изменять голос. Выслушав ответы на три вопроса, водящий может назвать своего собеседника. Если догадка правильная, он снимает с глаз повязку и ее надевают тому, кто не сумел сохранить инкогнито, – пусть он теперь сам поводит. Если после ответов на вопросы участник игры остался неузнанным, водящий не сменяется и в разговор с ним вступает другой играющий.

«Четыре стихии»:

Играющие в кругу.

На слово «земля» – все приседают;

На слово «вода» – все вытягивают руки вперед;

На слово «воздух» – руки вверх;

На слово «огонь» – повернуться кругом.

Игра по принципу выбывания или смены водящего.

«Считайте, не зевайте»:

Играющие разбиваются на две равные команды и выстраиваются в две шеренги одна против другой. Для игры нужно два комплекта табличек с номерами от 0 до 9. Желательно, чтобы таблички одного комплекта отличались от другого по цвету. К ним должны быть привязаны шнурки, чтобы играющие могли надевать таблички на себя. На равном расстоянии от каждой шеренги сбоку ставятся два стула. Ведущий называет какое-нибудь арифметическое действие, например: « 17×2 ». Играющие считают в уме, а обладатели тех табличек, из которых образуется необходимое число («34»), должны подойти к своим стульям и сесть так, чтобы можно было прочесть число. Если в команде меньше 10 человек, часть

табличек необходимо убрать или же отдельным участникам раздать по 2 цифры.

«Перетягивание в плен»:

На площадке две параллельные линии, расстояние между ними – 1 метр. Играющие делятся на две команды и становятся по линии лицом друг к другу в две шеренги. По сигналу ведущего играющий протягивает правую руку стоящему перед ним игроку и старается перетянуть его за линию. При этом разрешается помогать только своим игрокам. Перетянутый за линию переходит в «плен» и становится позади участников перетянувшей его шеренги. Победившей считается сторона, которая перетянет больше «пленных».

«Капканы»:

В различных местах игровой площадки стоят 3-4 пары игроков – это капканы. Игроки, изображающие капканы, держат друг друга за

обе руки. Все остальные участники игры – это «зверьки». Как только начинает играть музыка, капканы раскрываются и поднимают соединенные руки воротиками. Все «зверьки» быстро пробегают в «капканы» под воротики. Бежать надо только в одном направлении. По сигналу, «капканы» закрываются (опускают руки), стараясь поймать хотя бы одного «зверька». Пойманные «зверьки» образуют попарно новые «капканы».

После чего игра продолжается, но в другом направлении.

«Кто заметит больше»:

Предложите всем присутствующим назвать предметы, которые находятся в зале, комнате на одну какую-нибудь букву, включая себя, одежду и прочее. Допустим, что названа буква «Р». Следуют ответы: Рука, Рама, Ремень, Рубашка и т.д. После каждого ответа вы начинаете считать до трех. Если после счета

«три» никто не назовет нового слова, то очко или приз получает тот, кто назвал слово последним.

«Веселая рыбалка»:

Играющие делятся на команду, и каждый игрок получает бумажную «рыбку» (длина – 22-25 см, ширина – 6-7 см.), привязанную к нитке хвостом книзу (длина нитки – 1 метр). Ребята закрепляют конец нитки сзади на поясе так, чтобы хвост «рыбки» свободно касался пола. У каждой команды «рыбки» разного цвета. По сигналу игроки, бегая друг за другом, стараются наступить ногой на хвост «рыбки» противника. Касаться ниток и «рыбок» руками не разрешается. Игрок, чью «рыбку» сорвали выходит из игры.

«Разведчик – 1»:

Часть ребят с завязанными глазами образуют круг, стоя или сидя на расстоянии 10 метров друг от друга. В середине круга лежит

несколько предметов. Остальные должны проникнуть в круг и вынести из него все предметы. Одновременно с разных сторон крадется в круг не более трех ребят. Каждый может вынести только один предмет. Ребята с завязанными глазами, слышав шум, показывают в его направлении. Если сторожа «засекли» лазутчика верно – он выходит из игры.

«Парашютисты»:

Для игры необходимы: скамья или бум («самолеты»). Напротив «самолетов» один в другом чертятся три круга, в каждом из них ставится цифра: в центральном – 5, в среднем – 4, в большом – 3. Играющие по очереди становятся на «крыло самолета» и прыгают, стараясь приземлиться в центральный круг. Цифра внутри круга обозначает количество очков, заработанных «парашютистом». Выигрывает тот, кто прыгнул несколько раз в

круг с цифрой «5». Прыгая, нужно держать ноги вместе и приземляться мягко.

«Узнай, кого нет»:

Все играющие должны закрыть глаза. В это время ведущий кого-нибудь тронет за плечо. Тот, кого он тронул, бесшумно уходит. По сигналу ведущего все открывают глаза и смотрят, кого нет. Выигрывает тот, кто первым назовет ушедшего.

«Игра цветов»:

Играющие делятся на группы по 4-8 человек: «букеты». В каждом «букете» распределяют названия цветов, например: «ромашка», «колокольчик», «роза», «астра» и др. Названия цветов повторяются в каждом букете, но в одном букете два одинаковых цветка находиться не могут. Цветы берутся за руки и образуют кружки – «букеты». Ведущий командует: «Ромашки, за мной!» Все «ромашки» выходят из своих кругов и идут за

ведущим. После следующей команды: «Колокольчики, за мной!» – все «колокольчики» идут за «ромашками». Так выстраиваются все цветы, одни за другими. Как только раздается команда: «По местам!» – все «цветы» должны встать на свои места, в свои «букеты». Чей букет быстрее встал на свое место, тот и победил.

«Веселые тройки»:

Участники игры сначала встают в кружки по три человека. Затем двое берутся за руки, а третий встает в середину. В середине большого круга находится водящий. По команде водящего: «Средний, ко мне!» – стоящие внутри пар выходят в середину большого круга и берутся за руки вместе с водящим. По второй команде все, образовавшие внутренний круг, держась за руки, движутся в одну сторону, а те, кто находится во внешнем круге, – в другую.

Пары внешнего круга могут двигаться боковым шагом, приплясывая или кружась.

По сигналу руководителя пары останавливаются и приподнимают руки, а все находящиеся во внутреннем круге, в том числе и водящий, стараются занять место в середине какой-либо пары. Оставшийся без места становится водящим. При повторении игры в каждой тройке игроки меняются местами так, чтобы по команде: «Средний ко мне!» - в круг выходили каждый раз новые игроки. Игра пойдет веселее, если ее проводить под музыку. Тогда, двигаясь по кругу, пары могут танцевать какой-либо танец, а внутренний круг – повторяет движения, которые показывает водящий. Тот, кто остался без места, должен по желанию играющих что-нибудь исполнить: станцевать, спеть и т.д.

«Птицы в клетке»:

Перед началом игры участники образуют два круга. Находящиеся во внутреннем круге берутся за руки. Они в ходе игры изображают «клетку». Игроки внешнего круга за руки не держатся. Это – «птицы». Под музыку «клетка» движется вправо, а птицы – влево. По сигналу клетка останавливается, игроки поднимают руки вверх. В это время «птицы» могут свободно влетать и вылетать из нее. Клетка не может задерживать «птицу». По второму сигналу клетка захлопывается, т. е. все опускают соединенные руки вниз и приседают. Пойманные «птицы» становятся во внутренний круг, который увеличивается в размерах. После этого игра возобновляется. Так она проводится 3-4 раза. Подсчитывается количество пойманных «птичек». Игроки в кругах меняются ролями. Теперь тот, кто изображал «клетку», становится «птицей»! И наоборот.

Выигрывает тот круг, который сумел в ходе соревнования поймать больше «птиц».

Загадки и головоломки

«Волшебная палочка»

В ТРИЗ есть приёмы, которые помогают фантазировать и находить интересные идеи. Один из них — увеличение и уменьшение. Его суть в том, что надо мысленно представить, как какой-либо предмет или начинает становиться все больше и больше или наоборот уменьшаться. А для этого можно придумать волшебную палочку!

«У меня есть карандаш, давай представим, что он превратился в волшебную палочку. Теперь он может увеличить или уменьшить все, что захочешь. Что бы ты хотел увеличить или уменьшить?»

Возможные варианты ответов:

- Хочу уменьшить зиму и увеличить лето.

- Хочу увеличить выходные.
- Хочу увеличить капли дождя до размеров арбуза.

А теперь усложним эту игру дополнительными вопросами: «Зачем это увеличивать или уменьшать?»

- Хочу увеличить конфету до размера холодильника, чтобы можно было отрезать куски ножом.
- Пусть руки на время станут такими длинными, что можно будет достать с ветки яблоко, поздороваться с другом через форточку или достать с крыши мячик.

Обсуждение, что в этих идеях будет хорошего и удобного, а что плохого.

«Хорошо-плохо»

Уметь находить и выявлять противоречия — важный навык, составляющий тризовское мышление, потому что именно с разрешения

противоречий начинается изобретение и создание нового.

Игра «хорошо-плохо»

Первый участник называет явление или событие и говорит, почему это хорошо, следующий продолжает, но объясняет, в каких случаях это может быть плохо, после чего первый начинает рассуждать о хороших сторонах последнего высказывания. Например, родитель начинает: «Пойти гулять — это хорошо, потому что, можно найти что-нибудь интересное». Ребенок продолжает: «Найти что-нибудь интересное — плохо, потому что это нельзя принести домой с улицы». Следующий говорит: «Если что-то интересное нельзя принести домой с улицы — это хорошо, потому что тогда можно найти что-нибудь интересное дома», и так далее.

«Мешочек с сокровищами»

Одной из важных составляющих тризовского мышления является системное умение видеть

предмет во всех его взаимосвязях, а это значит — его прошлое, настоящее и будущее. Эта игра научит понимать предметы в настоящем, осознавать, для чего они созданы, из чего состоят, к какому виду принадлежат. В мешочек из непрозрачного материала сложите некоторое количество предметов или игрушек. Учащийся опустит руку в мешочек и ощупывая предмет, вслух перечислит те свойства, которые подсказывают ему тактильные ощущения. Желательно брать одновременно не более 5–6 предметов, изготовленных из разных материалов и не имеющих ярко выраженных частей, бывает, что вместо свойств ребёнок называет части, и ответ становится очевидным. После того, как свойства определены и перечислены, предложите подумать, что похоже на этот предмет. Например, у вас в мешочке лежит мыло, оно скользкое и холодное. Что еще бывает таким же? Можно

придумывать свои сочетания, а чтобы оживить игру, можно попросить ребёнка найти дома предмет с загаданным свойством (мокрое, тяжелое, шершавое и так далее).

«Не да, а нет!»

Необходимость переключаться с одного способа работы на другой, с одной деятельности на другую, делают мышление ребенка динамичным, гибким, способным справляться с нестандартными, неожиданными задачами, развивают его творческое мышление. Для этого отлично подходит игра «Не да, а нет!». В ней нужно отвечать на вопросы, которые обычно подразумевают положительный ответ, отрицательно:

- Машина всегда обгонит пешехода?
Нет, если машина стоит на светофоре, пешеход её легко обгонит!

- Днём всегда светло? Нет, если погода плохая и на небе тучи, то даже днём будут сумерки.
- У всех деревьев есть листья? Нет, у ёлки — иголки.

«Составь загадку»

Выберите любой объект, про который вы хотите сочинить загадку, определите, какой этот объект и что есть на свете, на него похожее. Например, если в качестве объекта вы выбрали «иглу», то на вопросы: «Объект какой? На что это похоже?», вы ответите: «Острая, похожа на стрелу, блестящая, похожа на ёлочную игрушку, скользкая, похожа на рыбку».

Теперь соединяем все слова с выражением «но не» и получаем загадку: «Острая, но не стрела, блестящая, но не ёлочная игрушка, скользкая, но не рыбка. Что это такое?»

«А что потом?»

Эта игра может постепенно усложняться, в зависимости от возраста ребенка. Вы называете начальное явление, а следующему игроку необходимо продолжить цепочку последовательности в правильном порядке.

- Сначала осень, а потом? — Зима, а потом? — Весна, а потом? — Лето.
- Сначала вторник, а потом? — Среда.
- Сначала вечер, а потом? — Ночь.
- Сначала завтрак, а потом? — Обед.
- Сначала глина, а потом? — Ваза, кирпич, скульптура.
- Сначала бревно, а потом? — Дом, бумага, шкаф.

Игры на ассоциации

Ассоциативные игры могут быть вербальные, образные и предметные. Вербальные - ассоциации на слово, образные - ассоциации на образ, в игре используются карточки или

пантомима, предметные – ассоциации на демонстрируемый предмет.

Ассоциация по схожести

Игра рекомендуется для работы со старшими дошкольниками и школьниками, у которых уже достаточно развит словарный запас.

Дети становятся в круг. Педагог бросает каждому по очереди мяч, называет объект. А игрок должен, бросив мяч обратно, сказать, на что этот объект внешне похож. Ребенок, который не смог назвать ничего похожего, выбывает. Победителем становится последний оставшийся в круге игрок.

змея – веревка;

лампа – груша;

лед – стекло;

сугробы – одеяло;

гора – верблюжий горб;

стрекоза – вертолет;

кочан капусты – голова;

одуванчик – солнце;
облако – вата;
лужа – зеркало;
еж – кактус;
пуговица – пяточок свиньи;
петушиный гребень – расческа;
арбуз – мяч.

Противоположности

Ведущий называет прилагательное, а учащиеся должны вспомнить обратное по значению слово:

темный – светлый;
солнечный – пасмурный;
веселый – грустный;
молчащий – говорящий;
далекий – близкий;
мягкий – жесткий.



Недостающее слово

Ведущий говорит 2 слова, а игроки должны добавить по смыслу третье, чтобы получилась цепочка. Например:

грядки, прополка (тыпка);

елка, украшение (шарики);

поэт, рифма (стихотворение);

утро, еда (завтрак).

Недостающее слово

Море, пляж, ...

Парк, деревья, ...

Ёлка, гирлянда, ...

Лес, грибы, ...



По пространственно-временному признаку:
зима – холод, осень – листопад, стол – стул и
т.д.

По причинно-следственному признаку: туча –
дождь, вода – мокрый, лампа – свет, микробы –
болезнь и т.д.

Примеры вербальных игр:

1. «Цепочка ассоциаций». Каждый участник
должен придумать ассоциацию на слово,
сказанное предыдущим игроком, создавая
цепочку без повторений. Если в игре участвуют
двое, они продолжают цепочку по очереди.
Например: небо – дождь – земля – трава – цветы
– бабочка – стрекоза и т.д.

2. «Цветочек ассоциаций». Первое слово – сердцевину цветка – называет ведущий, остальные участники по очереди придумывают ассоциации к этому слову, создавая лепестки. Чем больше лепестков, тем красивее получается цветок. Например: машина – руль – дверцы – багажник – фары – колеса – заводится – едет – возит и т.д.

3. «Объясни ассоциацию». Нужно не просто придумать ассоциацию на заданное слово, но и объяснить, почему именно эта ассоциация подходит. Например: окно – стена (окно расположено на стене), автомобиль – дорога (автомобиль едет по дороге).

4. «Что на что похоже». На что похож ручеек? (на ленту, змейку, зеркало). На что похож ёжик? (на мячик, колобок, клубочек, щётку). На что похоже солнышко? (на шар, мяч, яблоко, одуванчик, апельсин).

Игра «Что подходит?»

Инструкция. К каким другим словам они подходят.

1. Лёгкий/пушистый.
2. Светлый/деревянный.
3. Разноцветный/душистый.
4. Горький/полезный.
5. Тёмный/горячий.
6. Сладкий/молочный.
7. Любимый/маленький.

Интеллектуальные игры

Творческие задания для закрепления знаний о природном и рукотворном мире

«Все в мире перепуталось». Родители перемешивают картинки с изображениями объектов природного и рукотворного мира; дети самостоятельно их раскладывают.

«Раз, два, три — ко мне беги?». Дети с картинками, изображающими природный (рукотворный) мир, бегут к взрослому.

«Мир живой и неживой природы»

Цель: учить детей делить объекты природного мира на представителей живой и неживой природы и объяснять основания такого деления.

Правила игры: разложить на столе картинки на две части: объекты живой и неживой природы.

Тренинги

Игры «Да — нет» на горизонтальной плоскости

Цель: учить детей сужать поле поиска на горизонтальной плоскости. Использовать при этом понятия: «правая — левая», «дальняя — ближняя» части стола; «центр», «угол», «сторона» стола.

Пример игры

Цель: угадать геометрическую форму на столе.

Правило игры: играющие должны задавать вопросы, которые отсекают часть плоскости стола.

Оборудование: стол, на котором расположены вразброс разные геометрические формы:



Игровое действие: отгадать геометрическую форму с помощью сужения поля поиска на плоскости. (Загадан шар, расположенный в правом дальнем углу.)

Вопросы, на которые отвечают «да»:

- Это геометрическая форма находится в дальней части стола?
- Эта геометрическая форма находится в правой дальней части стола?
- Эта геометрическая форма находится в дальнем правом углу?
- Это шар?

Результат', геометрическая форма найдена; выявлено основное правило игры.

Игры «Да — нет» с набором картинок

Цели: закреплять умения детей сужать поле поиска с помощью уточнения признаков и их значений загаданного на картинке объекта; закреплять названия признаков.

Правила игры: вопросы можно задавать по самостоятельно выбранному признаку и его значению, убирая те картинки, в которых данное значение признака отсутствует. Схемы признаков используются для формулировки вопросов.

Оборудование: набор картинок с изображениями любых объектов природного и рукотворного мира; схемы признаков.

Игровое действие: взрослый загадывает объект на картинке, дети с помощью вопросов, основанных на сужении поля поиска признаков объекта, его отгадывают.

Результат: загаданный объект найден. Обсуждается, какой вопрос ребенка и какая схема признака помогли ему сузить поле поиска, убрать наибольшее количество картинок.

^ Пример игры с набором картинок

Правило игры: играющие должны задавать вопросы, которые бы сужали поле поиска признаков загаданной картинки.

Оборудование: неограниченное количество картинок с изображениями объектов; схемы признаков.

Игровое действие: загадывающий просит угадать задуманную картинку. (Загадана картинка с изображением красной неваляшки.) Ребенок берет схему одного из признаков, формулирует вопрос.

Вопросы, на которые отвечают «да»:

— В этом объекте есть круглая форма? (Убираются изображения, где нет круглой формы.)

— Это объект рукотворного мира? (Убираются изображения природного мира.)

— Этот объект по размеру меньше, чем дом? (Убираются картинки с изображениями объектов, которые в реальной жизни по размеру с дом или больше.)

Ребенку предлагается собрать информацию об объекте и сделать предварительный вывод: этот объект сделан руками человека; по размеру меньше, чем дом; часть объекта имеет круглую форму.

— Это объект одного цвета? (Убираются разноцветные картинки.)

— Этот объект издает музыкальный звук? (Убираются объекты с немзыкальным звуком.)

— Это неваляшка?

Результат: рассматривается картинка с изображением неваляшки. Обсуждается, какой вопрос дал возможность ребенку, убрать большее количество картинок (признак цвета) и приблизиться к отгадке.

Ш

Необходимо поощрять детей, которые нашли свой способ разделения на группы не так, как все остальные. И обязательно оценивать уровень оригинальности, чтобы в следующий раз ребенок захотел искать новый признак предмета, по которому можно группировать объекты.

Игры «Да — нет» с видимыми для ребенка объектами ближайшего окружения

Эти игры проводятся аналогично.

Цели: закреплять умения детей сужать поле поиска с помощью уточнения признаков загаданного в комнате объекта и их значений; закрепление названий признаков.

Правила игры: вопросы можно задавать по самостоятельно выбранному признаку и его значению, используя схемы для формулировки вопросов.

Оборудование: схемы признаков.

Игровое действие: взрослый загадывает объект, находящийся в комнате. Дети с помощью вопросов, основанных на сужении поля поиска признаков объекта, его отгадывают.

Например, взрослый загадал объект — духи, которые стоят на тумбочке. Главный признак, позволяющий эффективно сузить поле поиска, — признак пространства. Методика «Игры «Да — нет» — пространственная.

Результат: загаданный объект найден. Обсуждение того, как вопрос ребенка и какая схема признака помогли ему сузить поле поиска.

Игры «Да — нет» с объектами, которых нет в ближайшем окружении

В связи с тем, что значения признаков объектов могут быть разными, и с целью более точного описания объекта необходимо загадывать конкретный объект в конкретном месте в конкретное время. Например: часы на руке мамы, которая находится на работе (но не просто часы), или колокольчик, который растет весной на опушке леса (но не просто цветок).

Цели: закреплять умения детей сужать поле поиска с помощью уточнения признаков и их значений у объекта, которого нет в ближайшем окружении; закреплять названия признаков.

Правила игры: вопросы можно задавать по самостоятельно выбранному признаку и его значению. Схемы признаков позволяют ребенку сформулировать вопрос.

Оборудование: схемы признаков (см. Приложение 3).

Игровое действие: взрослый загадывает объект; дети с помощью вопросов, основанных на сужении поля поиска признаков объекта, его отгадывают.

Результат: загаданный объект найден. Обсуждается, какой вопрос ребенка и какая схема признака помогли ему сузить поле поиска.

Ф

Пример игры. «Угадай часть объекта»

Правило игры: играющие должны задавать вопросы, которые бы сужали поле поиска признаков загаданного объекта.

Оборудование: схемы признаков.

Игровое действие: загадывающий просит угадать часть объекта.

(Загадан объект — глаза обезьяны, сидящей на дереве в Африке.)
Ребенок берет схему одного из признаков, формулирует вопрос.

Вопросы, на которые отвечают «да»:

- По цвету это коричневое?
- Это живая природа?
- Это дикое животное?
- По размеру оно больше человека?

Ребенку предлагается собрать информацию об объекте и сделать предварительное описание объекта: дикое животное коричневого цвета, по размеру больше, чем человек.

- У него есть хвост?
- Оно живет в Африке?
- Оно сидит на дереве?
- Это обезьяна?

Ребенку предлагается собрать информацию об объекте и сделать предварительно описание объекта: Обезьяна — дикое животное коричневого цвета, по размеру больше, чем человек; живет в Африке и сидит на дереве.

- Это верхняя часть обезьяны?
- Эта часть находится на голове?
- Эта часть находится на лице выше носа?
- Это глаза?

Результат: рассматривается картинка с изображением обезьяны, сидящей на дереве. Обращается внимание детей на ее глаза. Обсуждается, какой вопрос дал возможность понять ребенку (признак места), что это за объект.

Игры «Да — нет» с неизвестными словами

Для формирования устойчивого познавательного интереса и обучения ребенка сбору информации необходимо организовывать тренинги с неизвестными для ребенка словами.

Для подбора слов можно использовать словари и энциклопедии. Например, эти подобранные нами слова можно использовать в тренингах:

- **ага** — ядовитая жаба;
- **чирла** — восточная яичница, приготовленная на раскаленных камнях;
- гугуль — пшеничная булочка;
- погребец — дорожный сундук;

- спинорог — хищная рыба, обитающая в теплых морях;
- дафикот — мужская зимняя куртка с капюшоном...

И т.д.

Цели: закреплять умения детей сужать поле поиска с помощью уточнения признаков неизвестного слова и их значений; формирование навыков самостоятельного получения информации.

Правила игры: вопросы можно задавать по самостоятельно выбранному признаку и его значению; схемы признаков позволяют ребенку сформулировать вопрос.

Оборудование: схемы признаков.

Игровое действие: взрослый называет объект, название которого ребенку неизвестно. С помощью вопросов, основанных на сужении поля поиска, описание неизвестного объекта идет на основе значения его признаков. Ребенок самостоятельно получает информацию об этом объекте.

Результат: загаданный объект найден; обсуждается, какой вопрос и какая схема признака помогли ребенку сузить поле поиска.

sk

* Пример игры «Угадай, что это за объект»

Правило игры: играющие должны задавать вопросы, которые бы сужали поле поиска признаков загаданного объекта.

Оборудование: картинка с изображением медведя-барибала и географическая карта мира.

Игровое действие: загадывающий просит угадать задуманный объект. (Загадан объект БАРИБАЛ.)

Вопросы, на которые отвечают «да»:

- Это объект живой природы?
- Он коричневого цвета?
- Относится к животному миру?
- На ощупь он мягкий?
- У него есть хвост?
- Он рычит?
- Он ест все?
- Он по размеру больше, чем собака?
- Он меньше слона?
- Он дикий зверь?
- Это медведь?

Далее ребенку предлагается собрать информацию об объекте и сделать предварительный вывод: барибал — это медведь. Для выяснения среды обитания барибала демонстрируется карта мира и

его более точные размеры.

- Он живет в левом полушарии мира?
- Он живет в северной части левого полушария?
- Он живет в Северной Америке?

Предлагается уточнить размеры барибала:

- Он ниже бурого медведя? (Рассматривается картинка с изображением барибала.)

Результат: ребенок дает описание ранее неизвестного объекта: барибал — небольшой медведь, обитающий в Северной Америке. Обсуждается, какой вопрос дал возможность понять ребенку, что это за объект.

Оборудование: набор картинок с изображениями различных объектов живой (дерево, цветок, гриб, птица, зверь, человек) и неживой (сосулька, снег, солнце, дождь) природы.

Игровое действие: взрослый объясняет, что у объектов живой природы есть определенные признаки: дыхание, насыщение, рост, болезнь, отдых, деторождение и т.д. Объектами живой природы являются представители животного, растительного мира и царства грибов. И есть объекты неживой природы. Им не присущи данные признаки. Объектами неживой природы являются жидкие, твердые и газообразные вещества.

Дети называют картинки объектов живой и неживой природы, раскладывают их в разные стороны: вправо помещают картинки с изображениями объектов живой природы, влево — неживой природы.

Результат: картинки природного мира разделены на изображения представителей живой и неживой природы; дано обоснование данного деления.

К представителям живой природы относятся объекты, состоящие из живых клеток, которые умеют дышать, расти, питаться, размножаться, двигаться, отдыхать, нуждаться в тепле, свете, воде; болеть, погибать, восстанавливаться, чувствовать и др. К объектам неживой природы относятся вещества, находящиеся в твердом, жидком и газообразном состояниях.

В процессе работы с объектами неживой природы возможны обозначения состояния вещества:

- твердое вещество изображается схемой «Человечки с сомкнутыми руками». Таким образом моделируются камень, лед и др.;
- жидкое вещество изображается схемой «Человечки с опущенными руками». Таким образом моделируются вода, сок и др.;
- газообразное вещество изображается схемой «Бегущие человечки», которая дает обобщенное представление обо всех газообразных веществах.

Творческие задания

для закрепления знаний о живой и неживой природе «В природном мире все перепуталось». Родители перемешивают картинки с изображениями объектов живой и неживой природы. Дети самостоятельно и правильно их раскладывают.

Соревнование «Кто быстрее разложит картинки». Дети играют самостоятельно.

«Мир живой природы (растения, животные, грибы)»

Цель: учить детей делить объекты живой природы на мир растений, мир животных и царство грибов; объяснять основания такого деления.

Правила игры: разложить на столе картинки на три части: мир растений, мир животных, царство грибов.

Оборудование: набор картинок с изображениями различных растений, животных, грибов.

Игровое действие: взрослый объясняет, что у живой природы есть мир растений, мир животных, царство грибов. У них разные признаки. Дети называют картинки объектов живой природы и раскладывают их на три группы.

Результат: картинки объектов живой природы разделены на изображения представителей растений, животных, грибов; дано обоснование деления.

Количество картинок с изображениями представителей живой природы не ограничено. Все объекты живой природы можно разделить на класс растений, класс животных и отдельно выделить царство грибов.

В процессе выполнения заданий взрослый уточняет характеристики растений, находит общее для них (стебель, листья, цветы и плоды). Растения имеют признаки

- яруса: 1 ярус — травы, 2 ярус — кустарники, 3 ярус — деревья;
- места произрастания: подводные — наземные; северные — южные;
- дикорастущие — культурные.

Сообщает детям, что класс животных чрезвычайно разнообразен; к нему относятся все природные объекты, у которых есть живот:

- звери (домашние и дикие);
- птицы (летающие и нелетающие, домашние и дикие);

Творческие задания

для закрепления знаний по классификации объектов рукотворного и природного мира по заданному признаку «Чудесный мешочек». На столе разложены карточки со схемами признаков. Ребенок, доставая из «чудесного мешочка» картинку, объясняет значение признака этого объекта. Например, картинка с изображением эскимо-мороженого по очереди прикладывается к схемам признака, и ребенок называет значение признаков данного объекта. Эскимо имеет **форму** овала; цвет — коричневый; запах — пахнет **молоком**; части — палочка и мороженое, и т.д.

«Магазин игрушек». Выставляются игрушки, как в магазине. Ребенок «покупает» игрушку, при этом в качестве денег использует **схему** признака, объясняя свой выбор.

«Про какой предмет я сказала?». Взрослый выбирает из ближайшего окружения объект, описывает его, используя значения признаков. Ребенок отгадывает объект. Например: «Я загадал объект: форма — прямоугольный; цвет — полосатый; материал — ткань; на ощупь — мягкий; место — стена».

Отгадка — коврик над кроватью. Затем играющие меняются ролями.

Игры «Да — нет» с географической картой

Загадывается объект на плоскости карты мира или страны. Дети сужают поле поиска и в результате знакомятся с географическим объектом