

Игры забавы



«Жмурки с колокольчиком»

Цель: Развлечь детей, создать положительное настроение.

Описание. Одному из детей дают колокольчик. Двое других детей - жмурки. Им завязывают глаза. Ребенок с колокольчиком убегает, а жмурки его догоняют.

Если кому-то из детей удастся поймать ребенка с колокольчиком, то они меняются.

Указания к проведению. Для этой игры нужно ограничить место, так как на большом пространстве малышам трудно ловить детей, особенно с закрытыми глазами.

«Жмурки»

Цель: Развлечь детей, способствовать созданию у них хорошего, радостного настроения, повеселить

Описание. Воспитатель предлагает детям разойтись по комнате. Сам закрывает глаза или завязывает их косынкой и делает вид, что старается поймать детей: он осторожно передвигается по комнате и ловит детей там, где их нет. Дети смеются. Воспитатель спрашивает: "Где же наши дети?" Затем снимает повязку, поворачивается в сторону детей и говорит: "Вот где наши дети!"

Указания к проведению. В этой игре активную роль выполняет воспитатель. Он действует осторожно, чтобы не напугать детей, а лишь позабавить их.

Вместо повязки во время игры можно использовать яркий бумажный колпак (конус), который надевается глубоко, прикрывая верхнюю часть лица.

«Поймай шарик»

Цель: Развлечь детей, создать хорошее, радостное настроение.

Для этой игры понадобятся воздушные шарик и легкие взрослых. Надуйте несколько воздушных шариков. Дайте задачу игрокам, чтобы шарик всегда летали и не опускались на пол. Пусть они на них дуют или подкидывают руками

«Картошка»

Цель: Побуждать к эмоциональной отзывчивости, воспитание навыков общения с взрослыми и сверстниками.

Ход: Все игроки становятся в круг и передают друг другу мяч, отбивая его. Если кто-то не отбил мяч, он садится на корточки в центр круга, а игра продолжается. Любой игрок по желанию может выручить "провинившегося". Для этого он, отбивая мяч, старается попасть им по сидящим в центре круга. "Освобожденный" (тот, кого коснулся мяч) вновь принимает участие в игре. Сидящие внутри круга стараются поймать летящий к ним мяч. Если кому-то это удастся, то все "наказанные" возвращаются в игру, а игрок, бросивший мяч, занимает их место.

"Краски"

Цель: Побуждать к эмоциональной отзывчивости, воспитание навыков общения с взрослыми и сверстниками.

Ход: Один из игроков - "покупатель", другой — "продавец", все остальные — "краски". Каждая "краска" загадывала себе свой цвет и сообщала его "продавцу". "Краски и продавец" садятся на скамью и тут же приходит покупатель: "Тук-тук!" "Кто там?", — спрашивает продавец. "Я, покупатель". "Зачем пришел?" "За краской", "За какой?". Называется определенный цвет краски; если его нет, "продавец" отвечает: "Такой нет. Скачи по дорожке на одной ножке!" "Покупатель" делает круг на одной ножке и возвращается за новой краской. Если же краска присутствует, "продавец" говорит: "Есть такая. Плати ... рублей". "Покупатель" "расплачивается" — хлопая нужное количество раз по ладошке, "краска" вскакивает и убегает. "Покупатель" старается поймать краску, если получилось — "краска" становится "покупателем".

"Тише едешь, дальше будешь"

Цель: Побуждать к эмоциональной отзывчивости, воспитание навыков общения с взрослыми и сверстниками.

Ход: На расстоянии 30 метров друг от друга отчерчивается две линии - "старт" и "финиш". На старте стоят игроки, спиной к ним на финише стоит водящий. Он произносит фразу: "Тише едешь — дальше будешь. Раз, два, три!". За это время игроки стараются максимально приблизиться к финишу. Закончив говорить, "водящий" быстро поворачивается и осматривает участников игры, которые должны замереть. Тот, кто пошевелился, отправляется за линию старта. Побеждает игрок, первым добравшийся до старта. Он и становится водящим.

"Колечко"

Цель: Побуждать к эмоциональной отзывчивости, воспитание навыков общения с взрослыми и сверстниками.

Ход: Играют, сидя на скамеечке. Все складывают ладошки лодочкой, а ведущий, у которого в ладонях лежит мелкий предмет (колечко, камешек), проводит своими руками между ладонями каждого игрока, незаметно вкладывает кому-либо колечко. Отходя в сторону, говорит: "Колечко-колечко, выйди на крылечко!" Игрок с "колечком" должен быстро встать, а другие участники — его удержать. Удалось — он становится ведущим.

"Съедобное - несъедобное"

Цель: Побуждать к эмоциональной отзывчивости, воспитание навыков общения с взрослыми и сверстниками.

Ход: Игроки выстраиваются в ряд. Водящий по очереди бросает каждому мяч, называя что-то съедобное, Мячик нужно поймать, если это съедобное, если нет, то отбить или просто не ловить. Правильно выполнивший задание игрок делает шаг вперед, если

ошибся - возвращается на шаг назад. Самый внимательный, который первым добирается до водящего, становится водящим.

«Лиса»

Цель: Развлечь детей.

Играющие считаются до тех пор, пока не останется один человек. Его дразнят: «Лиса, лиса, долгий хвост!» «Лиса» бросается ловить игроков, и тот, кого она поймает, помогает ей ловить остальных.

Указания к проведению: эта игра для дошкольников; чем больше участников, тем она интереснее. Следует соблюдать правило: ловить игроков можно только в пределах установленной площадки. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не будут пойманы.

«Башмачник»

Цель: Развлечь детей, способствовать созданию у них хорошего, радостного настроения, повеселить.

Играющие встают в круг и берутся за руки, если их немного, то держат с соседом за концы свернутый жгутом носовой платок. В середину круга садится «башмачник», выбранный считалкой. Он делает вид, что шьет сапоги, приговаривает: «Хорошенькие ножки, хорошенькие ножки, примерьте сапожки!» Играющие, быстро вращаясь по кругу, отвечают: «Примеряй, примеряй!» После этих слов «башмачник» должен, не вставая со своего места, протянуть руку и «осалить» кого-нибудь из круга. Пойманный и «башмачник» меняются местами.

"Море волнуется раз"

Перед началом игры выбирается водящий. Водящий отворачивается от остальных участников и громко говорит:

«Море волнуется раз,
Море волнуется два,
Море волнуется три,
Морская фигура замри!»

В этот момент игроки должны замереть в той позе, в которой оказались.

Водящий поворачивается, обходит всех играющих и осматривает получившиеся фигуры. Кто первый из них пошевелится, тот становится на место ведущего, либо выбывает из игры (в этом случае победителем становится наиболее дольше продержавшийся игрок).

Можно использовать другой вариант игры, когда ведущий осматривает все фигуры и выбирает наиболее ему понравившуюся. В этом случае победителем становится игрок, наиболее ярко проявивший свою фантазию.

"Светофор"

Для игры выбирается площадка и определяется водящий. На площадке чертят две линии на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Игроки должны построиться за одной из линий. Водящий становится между линиями, примерно посередине спиной к играющим.

Далее он называет какой-нибудь цвет и игроки должны начать переходить за другую линию.

Если у игроков присутствует названный цвет в одежде, то они спокойно проходят мимо ведущего за другую линию. Если такого цвета в одежде нет у игрока, то он должен убежать от водящего. Если водящий запятнал игрока "без цвета", то тот становится на его место.

Такая игра хорошо развивает зрительную память и внимание.

"Шарик в ладони"

Игра из Бирмы в которую, играют не менее шести игроков с одним шариком или камешком. 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 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 тогда игра продолжается. Если его

схватят, он меняется местами с ведущим.

"Мыльные пузыри"

Описание. Для игры надо приготовить пластмассовые трубочки или соломинки (спелой ржи или пшеницы) по количеству детей, развести мыльную воду в небольшом блюде, мисочке. Все дети получают соломинки и делают попытки надуть мыльный пузырь. Если это удастся, они с увлечением пускают мыльные пузыри, наблюдают за тем, как они летают, бегают за ними, следят, чей пузырь дольше летал и не лопнул.

Указания к проведению. Сначала надо показать детям, как сделать мыльный пузырь: один конец соломинки опустить в мыльную воду, затем, вынув ее из воды, осторожно подуть с другого конца.