



БИБЛИОТЕКА ВОСПИТАТЕЛЯ

ИГРЫ-ЗАБАВЫ НА УЧАСТКЕ ДЕТСКОГО САДА

На книги этой серии
(в комплекте с журналом «Воспитатель ДОУ»)

можно подписаться на почте по каталогам:

«Роспечать» — 80899,

«Пресса России» — 39755,

«Почта России» — П2974.

Библиотека Воспитателя выходит ежемесячно



Издательство «ТЦ СФЕРА»

Полонез стульев [29]

Для игры потребуются две крышки от кастрюли или бубен и стулья меньше на один, чем количество детей.

Стулья ставятся по одной линии так, чтобы сиденья смотрели в разные стороны.

Дети становятся вокруг стульев, держа руки за спиной. По команде воспитателя дети начинают ходить вокруг них с заложенными за спину руками, напевая знакомую песенку или маршируя. Расстояние между детьми и стульями небольшое, но задевать их они не должны.

Неожиданно воспитатель ударяет в бубен. По этому сигналу все дети стараются занять свободный стул. Если последний стоит сиденьем от играющего, он должен обежать вокруг всего ряда стульев, чтобы на него сесть.

Если на стул уселись два играющих одновременно, воспитатель сам решает, кто из них должен уступить другому.

Каждый раз один из играющих выбывает и уносит один стул в сторону. Так продолжается до тех пор, пока не останется всего один ребенок, который и считается победителем.

Если воспитатель использует выносной музыкальный инструмент, сигналом для детей будет служить обрыв мелодии.

Усложнением игры также является введение разных заданий по ходу продвижения детей по кругу.

Мигалки [29]

Участников игры должно быть нечетное число. Стулья ставят в круг. Количество их соответствует количеству детей, стоящих за ними. Внутри круга дети сидят на всех стульях, кроме одного. У детей, стоящих за стульями, руки заложены за спину.

Начинает игру стоящий за пустым стулом «сторож». Он незаметно подмигивает кому-то из сидящих, призывая его ловко вскочить, добежать и сесть на пустой стул.

«Сторож» из-за стула пытается удержать ловкача. Для этого достаточно осалить его. «Сторож», оставшийся без пары, начинает подмигивать.

«Сторожа», стоящие позади стульев, имеют право вынуть руки из-за спины, только чтобы осалить сидящих. «Сторожа» должны быть очень внимательными, чтобы не упустить своего напарника.

Если кто-то из ребят не умеет подмигивать, можно использовать другой знак, заранее договорившись.

Лирум, ларум, ложка! [29]

Участники игры должны передавать по кругу ложку. При этом каждый говорит какое-нибудь «заклинание». Например, немецкие дети используют традиционное заклинание: «Лирум, ларум, ложка — не ошибись немножко!»

Задача каждого играющего состоит в том, чтобы передать ложку следующему точно таким же манером, как он сам только что ее получил.

Обычно новички или невнимательные дети упускают какие-то детали: например, получил ли играющий ложку из правой или левой руки; надо ли ее перевернуть в процессе передачи; какой стороной она будет кверху — черенком или черпалом и т.п.

Если ложка передана с ошибкой, все, кто это заметил, кричат: «Неправильно, неправильно!» — и ребенок, допустивший ошибку, выбывает из игры.

С детьми заранее можно придумать разные способы передачи ложки.

Носильщик [29]

Стулья ставятся в круг. На них рассаживаются все дети, кроме одного — «носильщика». Он ходит внутри круга, на спине у него мягкий сверток или котомка на палке.

Стоит «носильщику» повернуться к кому-нибудь спиной, как дети пытаются незаметно поменяться друг с другом местами.

«Носильщик» внимательно следит за всеми сидящими и чуть что — бросает на освободившееся место свой груз.

Если котомка или сверток попали на стул, «носильщик» имеет право его занять. Оставшийся без места, становится «носильщиком».

Если котомка пролетела мимо цели или упала со стула, «носильщик» продолжает водить.

Скорый поезд [29]

Стулья (по количеству играющих) ставятся без промежутков в круг. Один из играющих водит в центре круга. Остальные садятся на стулья.

По команде дети начинают как можно быстрее пересаживаться на поочередно освобождающийся стул.

Водящий пытается сесть на только что освободившийся стул, прежде чем его займет ближайший из играющих. Движение по кругу возможно в любую сторону.

Если водящему удалось на ходу «вскочить в скорый поезд», то им становится играющий, который должен был занять это место, но не успел.

Стульчики [29]

Стулья, на которых сидят дети, поставлены в ряд сиденьями попеременно в разные стороны.

Водящий берет длинную палку (швабру, щетку) и начинает обходить сидящих детей. Если около кого-то водящий стукнет палкой оземь, этот ребенок должен встать со стула и пойти за ним следом. Так водящий бродит вокруг стульев, стучит то тут, то там оземь. За ним выстраивается целая свита.

Водящий начинает удаляться от стульев. Совершает по участку любые передвижения. Свита повторяет все за ним.

Вдруг, в неожиданный для всех момент, водящий дважды стучит оземь: подает сигнал, что всем надо немедленно занять свои места, а поскольку стулья смотрят в разные стороны, сделать это не так-то просто.

Сам водящий старается занять стул одним из первых. В следующем круге водит тот, кому не досталось места.

Пожарная команда [29]

Стулья стоят в два ряда, спинками друг к другу. Дети-«пожарные» ходят вокруг стульев, напевая какую-нибудь песенку под бубен или другой выносной инструмент.

Как только мелодия обрывается, ребята должны положить на ближайший к ним стул один из заранее приготовленных фантов (предметов одежды).

Когда каждый снял с себя две-три вещи, ведущий, вновь оборвав мелодию, подает команду «Пожар!». Дети должны как можно скорее найти свои вещи и надеть их на себя.

Побеждает тот, кому удастся сделать это быстрее всех.

Чудо-рисунок [25]

Детям раздаются цветные мелки. Можно разделить детей на две команды и устроить веселое соревнование. Команда создает общий рисунок на асфальте. Чей-нибудь портрет они рисуют из разных цветов, овощей, фруктов, птичек, бабочек и т.п.

Выигрывает команда, создавшая похожий портрет и работавшая дружно.

Есть или нет? [25]

Играющие встают в круг и берутся за руки. Ведущий — в центре. Он объясняет задание: если дети согласны с утверждением, поднимают руки вверх и кричат: «Да!», если не согласны, опускают руки и кричат: «Нет!»

- Есть ли в поле светлячки?
- Есть ли в море рыбки?
- Есть ли крылья у тельца?
- Есть ли клюв у поросенка?
- Есть ли гребень у горы?
- Есть ли двери у норы?
- Есть ли хвост у петуха?
- Есть ли ключ у скрипки?
- Есть ли рифма у стиха?
- Есть ли в нем ошибки?

Покажи цифру [25]

Дети вместе с воспитателем показывают движением без использования прижатых к телу рук и ног цифры по порядку от 1 до 10. При этом можно смеяться, наблюдая, как это делают другие.

Дракон [25]

Играющие становятся в колонну (шеренгу), держась за плечи. Первый участник — «голова», последний — «хвост» дракона.

«Голова» должна дотянуться до «хвоста» и дотронуться до него. «Тело» дракона неразрывно. Как только «голова» схватила «хвост», она становится «хвостом».

Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не побывает в обеих ролях.

Сборщики [24]

Много всевозможных мелких игрушек разбросано по участку. Участники игры разбиваются на группы по двое-трое и берутся за руки.

По сигналу ведущего двумя свободными руками каждая тройка должна собрать как можно больше предметов. В конце их количество подсчитывается.

В задачу подгрупп входит не только сбор предметов, но и сохранение при этом веселого настроения.