

«Кап – кап – звенит капель!»

Что ж ты нам принёс – АПРЕЛЬ!?

Вот и наступил апрель, которого мы так ждали. Почему? Да потому что на улице тепло и солнышко дарит своё тепло, можно играть в новые игры: прыгать на скакалке, бегать, наблюдать за природой. Но нет. Не случилось.

Где сейчас дети? Дома, с родителями. Поэтому «ИГРА 4Д: дети, дружба, движение, Двор» преобразовался в «ИГРА 4Д: дети, дружба, движение, ДОМ»!

Мы точно знаем, что все дети любят играть по-своему. Вспомните, как вы играли в детстве. Строили себе дома из стульев и одеяла? Или отправлялись в дальнее плавание, соорудив из подушек и табуретов корабль? А может, представляли себя великой актрисой и устраивали концерты или показывали театр? Помогите своим детям организовать такую игру.

Играйте со своими детьми! А мы будем рады, если вы поделитесь в своей группе фотографиями, видео, как и во что вы играли. Предложите детям нарисовать свою любимую игру, а рисунки скидывайте на страничку в группу. Давайте все вместе организуем челендж - «Сидим дома не скучаем, в игры разные играем!» и создадим фильм!

А ещё мы предлагаем для ваших детей и наших воспитанников подборку считалок и игр, в которые можно играть малым количеством участников и в небольших пространствах, т.е. ДОМА!

«Хватай – ка!»

Возрастная категория: 3+.

Оборудование: Разнообразные предметы, игрушки в соответствии с количеством игроков, которые по размеру удобны для захвата детской рукой.

Содержание

Игрушки разложены по кругу. Игроки стоят рядом с ними, несколько расставив ноги и держа руки за спиной. У ног каждого ребенка лежит предмет (игрушка). По окончании текста водящий старается взять предмет у ребенка, стоящего к нему ближе всего.

Играющий, к которому направляется водящий, приседает, закрывает предмет руками и не дает до него дотронуться. Как только водящий отходит, ребенок встает.

В центре круга водящий (мама или папа, брат, сестра).

Водящий ходит по кругу около игроков и говорит текст:

Вариант 1 (для малышей):

Мимо (называет имена) я иду,

Что-то я себе найду.

Ну-ка, (имена), не зевайте,

Игрушку ручкой накрывайте.

Вариант 2 (для старших):

Я по кругу пойду,

Что-то я себе найду.

Только ты не зевай,

Мне схватить предмет не дай!

Что развивает игра

Развивает ловкость и быстроту реакции, воспитывает внимание, умение соблюдать определенную последовательность выполнения задания.

<<Просто – хлопок!>>

Возрастная категория: 5+.

Оборудование: Мяч.

Содержание

Участники игры поочередно набивают мяч о стену.

При набивании, пока мяч ударяется о стену, игроком выполняются упражнения и сопровождаются словами:

«Просто» (ловит от стены мяч),

«Хлопок» (хлопает в ладоши, пока мяч отскакивает от стены),

«Накрест» (сложить руки на груди крестом),

«На бок» (руки поставить на пояс),

«Спереди/сзади» (хлопнуть спереди, потом сзади, пока летит мяч),

«Сзади/спереди» (хлопки наоборот),

«С печки – на лавку» (мяч в стену, от нее отскакивает в пол, а потом поймать от пола),

«С лавки – на печку» (ударить в пол так, чтоб отскочил в стену, а потом поймать от стены),

«Винт» (винт руками),

«Свеча» (поймать мяч от стены вытянутыми вперед руками),

«И два красных кирпича» (бросить в стену, от стены отскакивает в пол, отбить от пола дважды).

Что развивает игра:

Развивает ловкость, умение ловить мяч, быстроту реакции, внимание.

Примечание: если в квартире нет свободной стены, играйте с ребёнком в паре, выполняя задания, придумайте свои варианты.

<<Волшебная верёвочка>>

Возрастная категория: 5-7 лет.

Оборудование: Карточки с изображением геометрических фигур, цифр. Веревка длиной 1-2 метра. *(кол-во верёвок по числу играющих, если парами то на пару одна верёвка)*

Содержание

Можно выбрать по считалке водящего или по желанию. Каждый игрок берёт в руки веревку.

Водящий показывает карточку с фигурой или цифрой. Игроки должны построить эту фигуру или цифру, держась руками за веревочку.

Правила

1. До сигнала игроки могут двигаться, танцевать держась двумя руками за веревку.

2. После сигнала нужно построить заданную карточкой фигуру или цифру и замереть.

3. Побеждает тот, кто быстрее и точнее выполнит задание.

4. Победителям вручается приз.

Варианты заданий:

1. Сделать фигуру у которой три угла, похожую на блин, у которой все стороны равны и т.д.

2. Решить пример (задачку) а ответ показать выложив из верёвки число.

Усложнение: После выполнения задания стоять на одной ноге, выполнять задание, держась одной рукой (правой или левой).

Что развивает игра:

Развивает мышление, быстроту реакции и умение ориентироваться в пространстве; закрепляет знание геометрических фигур, цифр.

<<Резиночки>>

Возрастная категория: 3+.

Оборудование: Кольцо из резинки, растягивающееся на 2 метра.

Содержание:

Два игрока встают, надев кольцо из резинки на себя, натягивают, встав лицом друг к другу на необходимом расстоянии (другой вариант – натянуть резинку на имеющиеся опоры: устойчивые стулья и т.п.)

1 кон: резинка на уровне щиколоток;

2 кон: резинка на уровне середины икр ног;

3 кон: резинка на уровне колен.

Остальные игроки по очереди перепрыгивают через резинку заранее оговоренным способом (через обе линии резинки сразу; через две линии поочередно, с заступом между резинками и т.п.)

Задача игроков – пройти все 3 кона.

Правила:

Игрок переходит к следующему кону, если пройден предыдущий.

Упрощение: дети младшего возраста (до 5 лет) могут просто перешагивать резинку заранее показанным способом.

Усложнение: увеличить количество заданий в каждом кону, усложнить способы перепрыгивания через линии резинки, включая повороты, перевороты, скрещивание ног и т.п. в зависимости от двигательных и творческих способностей игроков.

Что развивает игра:

Ловкость, чувство равновесия, двигательное творчество. Укрепляет голеностоп и развивает общую выносливость.



<<Жмурка>>

Возрастная категория: 5+.

Оборудование: шарф

Содержание

Жмурке завязывают глаза, отводят на середину комнаты, и поворачивают несколько раз вокруг себя. Разговор с ним:

Кот, кот, на чем стоишь?

- На мосту.

- Что в руках?

- Квас.

- Лови мышей, а не нас!

Игроки разбегаются, а жмурка их ловит.

Правила

Жмурка выбирается при помощи считалки. Пойманного игрока жмурка должен узнать, назвать его по имени, не снимая повязки. Тот становится жмуркой. Если жмурке грозит «опасность» (возможное столкновение, с чем либо) его предупреждают «ОГОНЬ!»



Что развивает игра:

Игра развивает координацию и ощущение пространства.

«Паучьи догонялки»

Возрастная категория: 5-7 лет.

Содержание:

Среди играющих выбирается водящий. Все принимают позу «паучка» - упор сзади на руки и согнутые ноги. В таком положении игроки двигаются по комнате от водящего, произнося слова:

*« Паучок, паучок,
Ты ползи побыстрей,
Догони нас поскорей».*

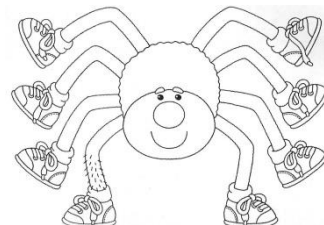
После этих слов водящий старается играющих осалить рукой.

Правила:

Не следует опускаться на пол (тазом). Передвигаться только в таком положении. Водящий должен салить рукой.

Что развивает игра

Ловкость, силу рук, укрепление мышц кора.



«Море волнуется – раз!»

Возрастная категория: 4-5 лет.

Содержание

Перед началом игры считалкой выбирают капитана:

*Волны по морю гуляли,
И корабль они качали,*



Только шторм не страшен нам –

С нами смелый капитан! (тот, на кого показала рука считающего при слове «капитан», становится капитаном и выходит вперед, встает перед всеми игроками).

Капитан произносит слова, а все игроки, качая руками, изображают волны на море:

Море волнуется – раз! (2 раза хлопают в ладоши справа от себя)

Море волнуется – два! (2 раза хлопают в ладоши слева от себя)

Море волнуется – три! (прыгают вокруг себя на двух ногах)

Морская фигура на месте замри!

После этих слов, все игроки, изображавшие волны на море, «застывают» на месте в какой-либо статической позе.

Капитан идет между фигурами игроков и постепенно прикасается к ним рукой. Тот, к кому прикоснулся капитан, «оживает» и начинает в движении передавать изображаемый образ, а капитан старается его угадать и назвать! Чем больше образов угадает капитан, тем лучше результат!

После нескольких игр определяется лучший капитан и все кричат ему:

Шторм прошел и ураган!

Алеша (Папа, Мама....) – лучший капитан!

Что развивает игра:

развивает ловкость, быстроту, воображение.

Примечание: фигуры могут быть: добрые, спортивные, ленивые и др.

СЧИТАЛКИ:

Как у нас на сеновале
Две лягушки ночевали.
Утром встали, щей поели
И тебе голить велели!

Шли ребята по дороге.
Промочили в луже ноги.
Раз нога и два нога,
Выходи на букву А.

Летели дракончики,
Кушали пончики.
Вкусные, душистые,
Очень золотистые!
Долго летали,
Пончик потеряли!
Ты не зевай -
Игру начинай!