

Проект «Игры нашего двора»



Учитель-логопед Городкова Мария Юрьевна

Учитель-логопед Крылова Елена Юрьевна

Инструктор по физической культуре Бек Эмилия Викторовна

Воспитатель: Фирсова Елена Александровна

Уважаемые родители!

- Предлагаем вам подборку подвижных игр с правилами «Игры нашего двора» Такие игры оказывают положительное влияние на обогащение словаря, и на воспитание звуковой культуры. Способствуют развитию координации, ловкости, ритмичности, согласованности движений, совершенствуют пространственную ориентировку. Во время действий с мячом создаются условия для включения в работу как левой, так и правой руки, что важно для полноценного моторного развития детей.

«Мы умеем играть! А вы?»



«Пятнашки»

- Играющие выбирают пятнашку водящего. Остальные разбегаются по площадке, а пятнашка их ловит. Кого он заденет рукой, становится пятнашкой. Существуют разные варианты этой игры. «Выше ноги от земли»: играющий может спастись от пятнашки в случае если встанет на какой-нибудь предмет; «пятнашки с домом» игрок может «спрятаться» от пятнашки в «доме», очерченном на земле круге; «колдун дерева боится»: пятнашка не может запятнать игрока, если он встанет на деревянный предмет и т. д.

«Чай-Чай-Выручай»

- Вначале определяют границу игровой зоны, за которую нельзя забегать, и водящего. Водящий догоняет игроков и тот, кого он догнал должен замереть на месте и кричать: «Чай-чай-выручай!» до тех пор, пока его не выручат. Выручить его может любой из участников, кроме, конечно, водящего, просто дотронувшись до него. При этом задача водящего становится очень непростой, так как он сможет передать свою роль другому только тогда, когда догонит всех остальных игроков, и при условии, что их никто не выручит.

«Хали-хало»

- Водящий берет в руки мяч и загадывает остальным ребятам слово. Обычно говорят к какой категории принадлежит придуманное слово и его первую и последнюю букву. Например, водящий загадал слово кровать. Он говорит: « Это предмет из мебели, он начинается на букву К и заканчивается мягким знаком.» Дети начинают отгадывать слово. Как только водящий услышит правильный ответ, он кричит: "Хали-хало", подкидывает мяч как можно выше вверх, а сам убегает. Ребенок, правильно отгадавший слово, ловит мяч и кричит: "Стоп". Водящий останавливается. Игрок должен отгадать сколько до водящего шагов. В каждой компании можно придумывать свои шаги. **Виды шагов** в игре «хали-хало»:
 - • Гигантские - самые большие шаги, на всю ширину.
 - • Нормальные - обычный детский шаг.
 - • Лилипутские - очень маленькие шажочки.
 - • Лягушачьи - в прыжках на корточках.
 - • Зонтики - ребенок кружится в сторону водящего.
 - • Кирпичи - шаг пятку к носку.
 - • Верблюжьи - шаг и плевок (главное в водящего не попасть). Ребенок с мячом делает названное количество шагов и бросает мяч в кольцо, которое делает руками водящий. Если мяч попадает в кольцо , то игрок становится водящим и игра продолжается.

«Резиночки»

- Главный атрибут этой игры — бельевая резинка. Идеальное количество играющих — 3–4 человека. Каждый участник выполняет прыжковые фигуры и комбинации на разной высоте: от уровня щиколоток (прыгают «первые»), до уровня шеи (прыгают «шестые»). Как только прыгун ошибается, на его место встает другой участник, а допустивший ошибку надевает на себя резинку. Если игроков четверо, пары меняются местами, когда оба игрока из одной пары поочередно допускают ошибки.

«Путаница»

- Игруют несколько детей. Выбирается один или два водящих, которые уходят в сторону и отворачиваются. Все остальные встают в круг, держась за руки, и начинают запутываться между собой, не разжимая рук. После этого все хором зовут ведущих: «Путаница, путаница, распутай нас!» Задача ведущих распутать всех, вернув их в первоначальный вид (в круг, не разжимая рук участников). Если сумеют распутать победили; если нет, победили «путаники».

«Горячо-холодно»

- Водящий прячет небольшой предмет, который игроки должны найти. При этом водящий помогает узнать местонахождение предмета словами: холодно, холоднее, теплее, горячо, совсем жарко и т. д. Чем ближе игроки подходят к месту, где спрятан предмет, тем становится теплее, горячее, жарче. И наоборот, чем дальше от предмета, или потерян ориентир, тем погода становится прохладней, холоднее, морознее. Кто первый нашел предмет, тот становится водящим.

"Я знаю 5 имен..."

- Игроки должны определиться в очередности работы с мячом. Это лучше всего сделать с помощью считалочки. Игрок начинает бить мяч рукой об землю, приговаривая по одному слову на каждый удар: «Я знаю пять имен девочек:
- Маша - раз, Ира- два...» И так до пяти.
- Затем используются разные категории: имена мальчиков деревья, птицы, названия городов, стран, рек и т.п. Если кто-то сбился или уронил мяч, ход переходит к следующему игроку. Выигрывает тот, кто первым справился с заданием.

"Светофор"

- Чертят две линии на расстоянии нескольких метров одна от другой. Это дорога. Ведущий игрок СВЕТОФОР. Все игроки, кроме «светофора», строятся у одной из линий на "краю дороги". «Светофор» караулит на «дороге». Стоя спиной к игрокам, он называет какой-нибудь цвет. Если игрок может отыскать в своей одежде названный цвет, то он берется за него рукой и спокойно переходит через «дорогу». Если же ничего подходящего не находится, остаётся быстро перебежать «дорогу» на другую сторону. А «светофор» должен ловить нарушителей. Тот, до кого он дотрагивается, сам становится «светофором».

«Жмурки»

- Водящему жмурке завязывают глаза, ставят в центр круга, поворачивают вокруг себя со словами: «Где стоишь? На мосту! Что продаёшь? Квас! Лови мышей, а не нас!». После этих слов игроки разбегаются по площадке, хлопая в ладоши. Водящий ловит детей, затем угадывает того, кого поймал

«Колечко-колечко»

- Все сидят на скамейке. Выбирается водящий. У него между ладоней лежит колечко или другой маленький предмет. Все держат ладоши сомкнутыми. Водящий с колечком обходит всех и будто бы кладет им колечко. Кому он положил, знает только тот, кому колечко попало. Другие должны наблюдать и догадаться, у кого находится этот предмет. Когда водящий скажет: «Колечко-колечко, выйди на крылечко», тот, у кого оно есть, должен выскочить, а остальные, если догадались, задержать его. Если удалось выскочить, он начинает водить, если нет, то водит тот, кто задержал. Причем задерживать можно только локтями, так как ладони остаются сомкнутыми.

«Золотые ворота»

- Выбирают двух игроков. Те отходят немного в сторону и договариваются, кто из них будет «солнцем», а кто «луной» («месяцем»). Выбравшие себе роли луны и солнца становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, как бы образуя ворота. Остальные играющие берутся за руки и вереницей идут через «ворота». Идущие через «ворота» говорят: «В золотые ворота проходите, господа. Первой мать пройдет, всех детей проведет. Первый раз прощается, второй - запрещается, а на третий раз не пропустим вас! Хлеб, соль, вода, закрываем ворота!»
- Когда через «ворота» проходит последний из идущих, они «закрываются»: опускаются поднятые руки, и последний оказывается между ними. Задержанного спрашивают тихонько, на чью сторону он хотел бы стать: позади «луны» или «солнца». Он выбирает и встает позади соответствующего игрока. Остальные снова идут через «ворота», и снова последний попадает в группу «луны» или «солнца». Когда все распределены, группы устраивают перетягивание, взявшись за руки или с помощью веревки.

«Испорченный телефон»

- Все дети садятся в ряд; кто сидит первым, тот телефон. Ведущий на ухо быстро ему говорит какое-то слово или короткое предложение. То, что он услышал, передает своему соседу, тот в свою очередь передает это слово следующему игроку и так до последнего играющего. После этого последний говорит, что он слышал. Первый, кто перепутал сказанное, садится в конец, играющие передвигаются ближе к телефону. Каждый ребенок может исполнять роль телефона один раз, после чего садится в конце ряда.

«Пузырь»

- Дети стоят в кругу, держась за руки. Текст движения: «Раздувайся, пузырь, раздувайся большой! Оставайся такой, да не лопайся!» Дети медленно отходят назад.
- «Хлоп! Лопнул пузырь!»
- Дети останавливаются, хлопают в ладоши и приседают.

«Съедобное-несъедобное»

- Все игроки садятся или встают в ряд. Водящий кидает мяч одному из участников и одновременно называет какой-нибудь предмет. Если предмет «съедобный», игрок ловит мяч. Если нет — отбивает. Задача водящего — запутать игрока, например, в цепочке «яблоко-дыня-морковь-картошка» неожиданно произнести: «утюг». Если игрок ошибается и «съедает» «несъедобное», то сам становится водящим.