

НАРОДНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

«Репка»

Изображающий репку (его выбирают с помощью считалки) крепко держится за неподвижный предмет: дерево, пенек, столб. Остальные обхватывают друг друга за талию. Один из игроков старается «выдернуть репку». Если это удастся, все играющие теряют равновесие и падают на землю, только самые ловкие могут удержаться на ногах. Если ряд оборвался, а репку не вытащили, все смеются: «Не поели репки».

«Тополек»

В центре площадки в кругу диаметром 2 метра стоит ведущий «тополь», вокруг него «пушинки» на любом расстоянии.

Ведущий произносит слова:

*Вот на Дон пришла весна,
Распушила тополя.
Тополиный пух кружится
Но на землю не ложится
Дуйте ветры с кручи,
Сильные, могучие.*

С последними словами «налетает» ветер, он «уносит», ловит «пушинок». Пойманные пушинки становятся ветрами.

«Конники»

Верхом на палках, наперегонки «конники» устремляются от «старта» к «плетню», по пути преодолевают «водное препятствие», перепрыгнуть и не замочить ноги. Затем, используя палку в качестве шеста достают из «озера» шапку-кубанку, победит тот, кто успешно достигнет цели («плетень»).

«Калачи»

Дети встают в круг, в центре круга лежит «калач» (муляж). За «кустом» сидит грач (ребенок). Грачей может быть 2-3. грачи выбираются с помощью считалки.

Бей качи, качи, качи!

Глянь, баранки-калачи.

С пылу с жару из печи -

Все румяны, горячи.

Налетели тут грачи,

Похватили калачи.

Нам остались бараночки,

Ой!

На слова игры дети идут хороводом, показывают на калачи, имитируют движения. На слова «налетели тут грачи» прилетают «грачи», хватают калачи. Дети в удивлении на слова «Ой!» хватаются руками за голову.

«Завивайся, плетень»

Две команды игроков: зайцы и плетень.

Заяц, заяц не войдет в наш зеленый огород.

Плетень заплетайся, плетень заплетайся,

Зайцы лезут, спасайся!

«зайцы» бегут на «плетень» и пытаются пробраться в огород. Кто не смог попасть в огород выходит из игры. «Не попал в огород, иди в лес, погрызи осинки».

«Петушок»

Ведущий выбирает казака, остальные дети образуют круг, в котором назначается «петушок». Казак должен угадать по голосу, кто был «петушком».

Утром кто чертей гоняет

Песни звонкие спивает

Спать мешает казаку

И кричит ...(кукареку)

«Дуня»

С помощью считалки выбирается Дуня и пастух.

Воспит. Ди, ди-ли, ди, ди-ли.

А вы Дуню видели?

Дети. Заглянули в огород,

Лебеду там Дуня рвет!

Дети делают круг, в круг выходит девочка Дуня. Дети идут, поют на любую мелодию.

В огороде, во саду

Берет Дуня лебеду,

Она рвет и берет,

Во передничек кладет, приговаривает:

Дуня:

Ой, ду-ду ду-ду ду-ду

Потерял пастух дуду,

А я дудочку нашла,

Пастуху отдала.

Выходит мальчик-Пастух, Дуня отдает ему дудочку, он берет ее под руку.

Пусти меня, пастушок, в чисто поле погулять.

Я тебе, пастушку, много ягод принесу.

Пастушок: Я ягод не хочу, тебя в поле не пущу.

Дуня: Пусти меня, пастушок, в зелен сад погулять.

Я тебе, пастушку, много яблок принесу.

Пастушок: Я яблок не хочу, тебя в сад не пущу.

Дети поднимают сцепленные руки и делают «воротики» - Дуня убегает, а Пастух ее ловит.

«У Василки, у казаченька»

Дети идут хороводом, «казак» в кругу. Дети показывают движения, соответствующие тексту игры. По окончании слов «казак» танцует, а остальные дети повторяют за ним движения «казак» выбирает лучшего танцора.

У Василки, у казаченька

Жили в сарайчике

Семь сыновей – все без бровей,

С такими ушами

С такими носами

С такой головой

С такой бородой

Ничего не ели

Ничего не пили

Целый день сидели

На него глядели.

«Подарочек»

В походы боевые казаки ходили и своим подруженькам гостинцы приносили.

Ведущий кладет бусы, платочки, ленточки в центр на пенек, выходят мальчики. Звучит музыка, любой народный наигрыш. Казаки боковым галопом двигаются вокруг пенька, девочки хлопают. По окончании, кто успеет взять подарок, дарит девочке и с ней танцует. Игра повторяется 2-3 раза.

«Плетень»

Дети разделены на две команды, стоят с противоположных сторон шеренгой, руки сцеплены «плетень». 1-ая часть. Поочередно двигаются навстречу друг другу, приветствуют. 2-ая часть. Врассыпную двигаются по залу. По окончании должны быстро построить каждый свой «плетень».

«С кубанкой»

Все сидят по кругу, кубанки надеты через одного. Под музыку быстро снять с себя и надеть соседу. Музыка остановилась – игра прекратилась. Выигрывает тот, у кого на голове нет кубанки. Варианты игры «Сними кубанку», «Одень кубанку».

«Дорога»

(говорят вместе)

– По дороге ты беги,
Красно яблочко сорви.

Площадка делится на две равные части. Берутся две веревки одинаковой длины. Каждая веревка выкладывается произвольно на одной из половинок площадки. Получается лабиринт. Два конца веревки соединяются в середине площадки у черты. Это крыльцо, на крыльце девочки, которым принесут яблоки. Играющие делятся на две команды с одинаковым числом участников. Начинает игру первая пара, представители от двух команд. Они встают у крыльца и по сигналу начинают бег, каждый вдоль своей веревки до конца дороги. Добежавший первым срывает с дерева яблоко (бутафория), относит своей девочке.

«Петушок»

Дети стоят в хороводе. Петух ходит по кругу, участники игры произносят слова.

Трух, трух, трух, трух.

Ходит по двору петух.

Сам со шпорами,

Хвост узорами.

Под окном стоит,

На весь двор кричит.

Кто услышит, тот бежит.

(петух кричит: «Кукареку!» Дети разбегаются)

«Гылкы»

Ударом «гылкы» (биты) нужно суметь «забить» подброшенный кверху мячик (кожаный, резиновый) высоко и далеко, чтобы дать своей команде максимум времени, за которое она должна добежать до «городка» на поле соперника и успеть вернуться обратно (получив право на очередной удар).

Соперники стараются поймать летящий мяч до того, как он упадет на землю (если это удастся – команды меняются местами, кто бил, идет «в поле» и наоборот).

Если мяч упадет надо быстро его подхватить и попасть в одного из перебегающих игроков подавшей мяч команды.

Если игрок не попал «гылкой» по мячу – удар можно повторить до трех раз.

«Ярочки»

На заранее выровненной площадке игроки стараются закатить 3 – 5 мячиков с определенного расстояния в лунки, расположенные в самом замысловатом порядке. Побеждает тот, у кого больше попадет мячей в лунки.

«Колодези»

На прочную дощечку, уложенную в глубокую ямку («колодезь»), кладут мяч. Верхний конец дощечки выступает наклонно над поверхностью площадки. По нему бьют битой – и мяч должен взлететь вверх. Его ловят игроки, стоящие «в поле», приобретая право на очередной удар.

«Чижик»

На земле рисуется квадрат размером метр на метр. В центре квадрата устанавливается дощечка, а на нее сверху кладется щепка («чижик»). Водящий ударяет по «чижику» битой, если «чижик» задел кого-либо из игроков, то он выбывает из игры. Водящий имеет право на три удара. После этого его сменяет другой игрок, который выбирается жеребьевкой.

«Сторожевые»

На поляне выкапывают круглую яму – центральную лунку, а вокруг нее, на расстоянии 5 -6 метров от центральной лунки маленькие ямки-лунки. В игре принимают участие 8-10 человек «сторожевые» и один «нападающий». «Сторожевые» с палками в руках выстраиваются по кругу возле каждой лунки. Нападающий находится за кругом с палкою и резиновым мячом. Его задача загнать мяч в центральную лунку. Задача сторожевых этот мяч не пропустить.

Дается 3-5 попыток. При последней попытке нападающий может занять любую свободную лунку, опустив в нее свою палку. Тот, чья лунка занята, становится нападающим.

«Казак и воробей»

Из детей с помощью считалки выбирается Казак и Воробей. Остальные дети образуют круг-плетень. На середину круга кладут орехи, яблоки, груши, сливы и т.д. – это «огород». В стороне от круга чертят кружок – это «гнездо» Воробья. Хоровод движется по кругу, припевая (или приговаривая):

*Воробей маленький,
Серенький, удаленький,
По двору шныряет,
Крошки собирает,
В огороде ночует,
Ягоды ворует.*

Воробей забегает в круг, берет орех и старается унести его в свое «гнездо». Казак сторожит Воробья за кругом и может ловить его только там, на пути воробья к «гнезду». Если Воробью удастся положить свою «добычу» из «огорода» в «гнездо», он снова играет. Если Казак поймал Воробья, то Воробей меняется ролью с одним из участников игры.

В конце игры победитель определяется так: подсчитывают, какой Воробей принес больше всех орехов в «гнездо».

«Подсолнухи»

Игроки-подсолнухи стоят в несколько рядов. Один - земледелец, он стоит в стороне и запоминает, кто где находится. По команде «Солнце!» земледелец уходит, подсолнухи меняются местами. Потом звучит считалка, к ее окончанию земледелец должен показать, кто как стоял. Считает ведущий:

*Солнце светит, дождь идет,
Семечко растет, растет,
К солнцу тянется росток,
Тонкий, тонкий стебелек,
Небосвод весь обегая,
Солнце светит, не моргая.
Земледелец, не зевай,
Перемены отгадай!*

«Утка и селезень»

В то время, как селезень ловит утку, играющие водят хоровод и поют:

*Селезень ловил утку.
Молодой ловил серую,
Поди, утица домой!
Поди, серая домой!
У тебя семеро детей,
Дети малые пицат!
Есть хотят!*

Дети открывают ворота, утка может забегать в «дом». Селезень ловит утку только за кругом.

«Бояре»

Разделившись на две команды, участники игры поочередно приближаются друг к другу равномерным шагом в такт приговорки. Одна группа задает вопрос, другая отвечает.

- Бояре, мы к вам в гости пришли,
Дорогие, мы к вам в гости пришли.
- Бояре, а зачем пришли?
Дорогие, а зачем пришли?
- Бояре, нам невеста нужна,
Дорогие, нам невеста нужна,
- Бояре, а какая вам нужна,
Дорогие, а какая вам нужна?
- Бояре, нам вот эта нужна,
Дорогие, нам вот эта нужна.
- Бояре, у ней зубки болят,
Дорогие, у ней зубки болят.
- Бояре, а мы пряничком ее,
Дорогие, а мы пряничком ее.
- Бояре, она прянички не ест,
Дорогие, она прянички не ест.
- Бояре, а мы плеточкой ее,
Дорогие, а мы плеточкой ее.
- Бояре, она плеточки боится,
Дорогие, она плеточки боится.
- Бояре, отворяйте ворота,
Отдавайте нам невесту навсегда!

При словах «нам вот эта нужна» выбранный игрок поворачивается спиной к команде соперников и в таком положении ходит до конца «переговоров». По окончании «переговоров» бежит, стараясь прорваться через сцепленные руки игроков другой команды. Если ему не удастся прорвать цепь, он остается у соперников, а если удастся, возвращается в свою команду и уводит с собой «пленника». Побеждают те, кому удастся перевести к себе всех игроков.

«Золотые ворота»

Играющие выбирают двух ведущих. Они сго вариваются, какие возьмут себе названия: один называет себя «се ребряное блюдечко», другой — «наливное яблочко». После этого они берутся за руки и поднимают их вверх, образуя «золотые ворота». Остальные участники игры выстраиваются один за другим и гуськом проходят под игровой припев в ворота:

*Золотые ворота,
Проходите, господа!
В первый раз прощается,
Второй раз запрещается,
А на третий раз
Не пропустим вас!*

На последнем слове игрового припева ведущие опускают руки и закрывают ворота, задерживая одного из игроков. Он просит: «Зо лотые ворота, пропустите вы меня!» Ему отвечают: «Мы всех про пускаем, а тебя оставляем! Что выбираешь — серебряное блюдечко или наливное яблочко?» Задержанный игрок выбирает и переходит на ту или другую сторону, он встаёт за спину ведущего и поднимает руки. То же происходит и с другими участниками. Так играющие делятся на две команды. После этого они меряются силой — берут длинную верёвку и перетягивают её.

«Колечко»

Вариант 1.

По считалке выбирается ведущий. Он берет в руки «кольцо» — камушек, что-нибудь. Все остальные участники садятся на лавку, складывают ладошки лодочкой и кладут на колени. Ведущий обходит детей и каждому вкладывает в ладошки свои ладони, при этом он приговаривает: «Я по горенке иду, колечко несу. Угадайте-ка, ребята, где золото упало?» Одному из игроков ведущий незаметно кладет в руки кольцо. Потом отходит на несколько шагов от лавки и произносит нараспев слова:

*Колечко, колечко,
Выйди на крылечко!
Кто с крылечка сойдет,
Тот колечко найдёт!*

Задача игрока, у которого в руках колечко, — вскочить с лавки и убежать, а дети, сидящие рядом, должны догадаться, у кого оно спрятано, и постараться, придерживая руками, не пустить этого иг рока. Если игроку с кольцом не удаётся убежать, он возвращает кольцо ведущему. А если сумеет убежать, то становится новым ве дущим и продолжает игру.

Вариант 2.

Дети образуют тесный круг. В нем девочка Галя. Ведущий незаметно дает кому-то из детей колечко. Дети говорят слова, показывая перед собой руки с зажатыми кулачками:

*Галя по садочку ходила
И маленькое колечко обронила.
Ходит по саду, гуляет
И маленькое колечко шукает.*

*Не грусти, Галя, серденько,
Мы нашли твое колечко
В саду, у малины,
Под зеленым листом калины*

КАЛЕНДАРНЫЕ ИГРЫ-ЗАБАВЫ ПАСХАЛЬНЫЕ ИГРЫ

Собери яйца

Найди яйца

В различных местах комнаты заранее прячутся (их должно быть много). Дети должны найти их и положить в свои лукошки или ведерки. Можно разделить детей на команды и определить команду победительницу. Можно определить личное первенство. Можно указать время поиска, ограничив игру во времени.

Чье яйцо дольше прокрутится

Дети раскручивают яйца. Чье яйцо дольше прокрутится, тот и победитель. Тот забирает яйцо проигравшего ребенка.

Катание яиц с горки

Чье яйцо дальше укатится, тот и победитель. Он забирает яйцо проигравшего.

Катание яиц навстречу

Двое играющих становятся у разных стенок и катают яйца навстречу друг другу. Один приговаривает: «Христос воскрес!», другой отвечает: «Воистину воскрес!» У кого яйцо разобьется, тот и проиграл. Он отдает яйцо выигравшему.

Катание яиц

Делали простой картонный или деревянный «каток», вокруг него освобождали ровное пустое место, на котором раскладывали или крашенные яйца, или маляшечки выигрыши и игрушки. Играющие подходят по очереди к «катку» и катят свое яйцо. Ты выигрываешь тот предмет, который твое яйцо тронет.

МАСЛЕНИЦА

Разоружение

Собранные у всех снежки делят поровну между командами. Две команды построены по росту так, чтобы соперники стояли через одного.

Игроки одной команды поворачиваются на 180 градусов и продевают руки под локти соседей справа и слева.

По сигналу судьи каждая команда начинает тянуться вперед — к черте, проведенной с обеих сторон параллельно строю в двух метрах от него.

Волк во рву

Проводятся две линии, ими обозначают «ров», в котором бегает «волк». «Семеро козлят» (остальные игроки) прыгают через «ров». Игроки нередко поскользываются, но падать в зимней одежде на снег не больно, а даже весело.

За каждого осаленного или наступившего на территорию рва, команда, выставившая волка, получает очко.

Сковорода

Две команды. Играющие встают через одного от каждой команды лицом к центру круга, который они образуют. Они берутся за руки и бегут по кругу. При этом забегать в центр круга, то есть наступать на «сковороду», нельзя — обожжешься, лишив команду одного очка.

Услышав команду: «Сажай!», все останавливаются и начинают тянуть внутрь круга — «сажать на сковороду» — своих соседей-противников. Делать это надо, упиравшись ногами, чтобы не попасть туда самому.

По команде: «Поддай огоньку!» — все опять бегут по кругу. Так повторяется до тех пор, пока в одной из команд все не «испекутся».

Иногда на «сковороду» кладут комки снега — «оладыи». Тогда можно наступать на круг, главное — не наступить на «оладыи».

Разбей башню

Команды строят из снега башенки высотой 1 м, Команды строят из снега башенки высотой 1 м, толщиной не более 25 см. Потом противники начинают обстреливать снежками «вражескую» башню.

Команде, которая первой разрушит башню больше чем напополам, разрешается атака и разрушение башни до основания.

Покорители гор

Каждой команде предстоит пройти следующие этапы:

Спуститься с горы на санках сидя; стоя; объезжая расставленные по склону горы флажки; проезжая в ворота из прутьев.

Спуститься с горы — кто дальше проедет, не оттаяв киваясь палками после спуска; подняться и спуститься без палок; подняться «лесенкой»; спуститься парами, взявшись под руки; подняться «елочкой»; спуститься вдвоем на одной паре лыж.

Спуститься с горы на лыжах, объезжая расставленные по-разному флажки; проезжая, пригнувшись, в воротца из прутьев.

Спуститься на санках, попадая снежками на ходу, в расставленные справа и слева мишени.

Спуститься с горы на лыжах, прыгая с трамплинчиков разной высоты, построенных самими ребятами из утрамбованного снега.

Первенчики-червенчики

Дети произносят «певалку»:

*Первенчики, червенчики,
летели голубенчики*

*по свежей росе,
по чужой полосе.
Там чашки, орешки,
медок, сахарок, молчок*

Все должны замолчать, а ведущий старается рассмешить играющих забавными движениями, веселыми прибаутками. Тот, кто за смеется или скажет что-нибудь, отдает фант.

Баба Яга

По считалке выбирается «Баба Яга». Она берет в руки ветку («помело») и становится в центр круга. Ребята бегают вокруг нее и дразнят:

*Баба Яга, Костяная нога, Печку топила, Кашу варила, С печки
упала, Ногу сломала. Пошла на базар, Раздавила самовар. Пошла
на улицу, Раздавила курицу. Пошла на лужайку, Испугала зайку.
Пошла гулять в сад — Рассмешила всех ребят. Пошла в огород
— Рассмешила весь народ.*

«Баба Яга» скачет по кругу на одной ноге и старается коснуться ребят своим «помелом». Как только запяtnает кого-нибудь, тот замирает на месте. Кто-либо из играющих может выручить замеревшего. Для этого он должен приподнять запяtnанного, помочь ему встать в круг. Но если при этом он сам будет запяtnан, то становится новой «Бабой Ягой».

Дедушка

Один из играющих по жребию становится «дедушкой». Он садится на стул посреди комнаты. Вокруг него чертят круг. Все играющие, взявшись за руки, поют, одновременно передвигаясь по кругу:

*Уж ты, дедушка седой,
Что сидишь ты под водой?*

*Выглянь на минуточку, Посмотри хоть чуточку.
Мы пришли к тебе на час,
Ну-ка, тронь попробуй нас!*

Как только прозвучит последнее слово, «дедушка» встает с места. Он старается схватить кого-нибудь из играющих. Причем, в отличие от остальных играющих, «дедушка» не может ступить за пределы черты. Задача «дедушки» — не выходя из круга, дотронуться до кого-нибудь из играющих. Осаленный занимает его место и становится «дедушкой».

Играющие, в свою очередь, также не должны заходить за очерченный круг. Нарушивший это правило должен заплатить штраф.

ЛЕТНЕ-ОСЕННИЕ ЗАБАВЫ

«Плетень»

Ведущ. Плетень, заплетайся,
На березоньку завивайся.

Дети идут в полукруг и приговаривают.

Дети. Пошли, пошли в лес гулять,
Белую березку завивать.
Вью, вью, ай люли,
Березоньку позавью.

Дети делают полукруг. Выходит девочка березка, она несет шнур за который берутся дети.

Березка Я к вам согнусь,
Сама в веночки завьюся,
А вы меня прославляйте,
Алой лентой украшайте.
Будут веночки зеленые,

А вы – весь год веселые.
Я березка белена, маковкою зелена,
Весною мохнатенька, зимою сучковатенька,
Среди поля стою, листочками шевелю.

Дети (хором):

Белая березонька, ходи с нами гулять.

Будем песни петь да тебя потешать!

Все идут за березкой, держась за веревочку, и закручивают клубок, говоря:

Вокруг березоньки идем,

В косы ленты ей плетем.

Плеть, плеть, плетена,

Вьется наша змейка, вьется,

В поле, в лес волочется.

Расплетись, наш клубок, расплетись,

Золотой узелок, развяжись.

Все бросают веревку и врассыпную отбегают, по сигналу все стараются наступить на веревку, а ее все время укорачивают (взрослый наматывает на руку).

«Птичка в клетке»

Ведущий выбирает птичку. Птичка стоит в центре с завязанными глазами. Дети ходят по кругу, приговаривая такие слова:

Птичка, птичка

Когда ты на небо полетишь?

(3 раза)

Потом останавливаются и тот на кого показал ведущий, говорит:

Птичка, птичка,

Угадай, кто откроет твою клетку.

Кого «птичка» узнает по голосу, тот занимает ее место.

«Коники»

Дети делятся на две группы. Одни дети – коники, другие – казаки. Площадку делят линией. На одной стороне стоят казаки, на другой – коники. Коники подходят к линии и все вместе говорят:

Тара, тара, тара-ра,

Вышли кони со двора.

После этих слов разбегаются, приговаривая: «Цок, цок, цок», а казаки ловят их и отводят в другую сторону площадки. Когда всех коников переловят, дети меняются ролями.

«Ласточка»

Участники игры стоят двумя рядами лицом друг к другу. Один игрок ходит между рядами, подходит сзади к одному из играющих, кладет руку на плечо и говорит:

– Ласточка, ласточка, убежишь?

– Убегу.

– Хлеба напечешь?

– Напеку.

– Сама съешь?

– Съем.

– Мне дашь?

– Не дам.

Ласточка убегает, бегают вокруг тех, кто в рядах, другой ловит ее, игроки меняются ролями.

«Коза»

Самую быструю и ловкую девочку выбирают козой. Подводят к определенному месту и издали дразнят ее:

Ме-ме-ме, коза, коза бе-бе!

Коза начинает сердиться, стучать ногами, угрожать:

Я коза-дереза
Пол бока луплено,
За копу куплена,
Тупу-тупу ногами,
Заколю тебя рогами,
Лапками загребу,
Хвостиком замету,
Брррр...

Потом козу спрашивают:

- Коза, коза, где ты была?
- Траву ела.
- Зачем сюда пришла?
- Отдохнуть.

После этих слов девчонки убегают, а коза бежит за ними и кого-то ловит. Кого поймают, тот становится козой.

Примечание. Игра для девочек.

СОВРЕМЕННЫЕ ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Игры эколого-краеведческого содержания

«Удержи шишку»

Цель. Закреплять у детей знания о растительном мире родного края, разнообразии хвойных деревьев; выполнять упражнения в равновесии.

Ход игры.

Разбейте группу на пары и предложите каждой паре найти шишку, зажать ее плечами и попрыгать, не уронив. После короткой тренировки соедините пары в четверки (пара, которая стоит сзади, держится руками за стоящую пару впереди). Напоследок соедините всю группу в цепочку или круг и предложите попрыгать 30 секунд, не роняя шишек.

«Сороконожка»

Цель. Формировать у детей представления о разнообразии мира насекомых, их особенностях, выполнять упражнения в равновесии.

Ход игры.

Используйте для игры веревку длиной 4-5 метров. Возьмитесь за один конец и предложите кому – то из детей взяться за противоположный. Остальных расставьте вдоль веревки с обеих сторон в шахматном порядке так, чтобы они держались за веревку одной рукой. Предложите им встать только на одну ногу (ту, что ближе к веревке), а другую согнуть в колене и удерживать свободной рукой. Объявите, что вы все вместе – сороконожка, которой живется очень трудно: попробуй не перепутай которой ногой ступать! Итак, вы – голова сороконожки, а каждый участник игры – одна ее нога: по вашей команде все прыгают на одной ноге, стараясь сохранить строй.

Поменяйтесь с тем, кто стоит в конце веревки – теперь он будет головой сороконожки, а дети могут сменить ногу. Играйте, пока сороконожка не начнет разваливаться.

«Лесорубы»

Цель. Закреплять у детей знания о растительном и животном мире родного края, воспитывать бережное отношение к природе.

Ход игры.

Детей распределить на три группы. Одна группа – лесорубы, вторая – деревья, третья звери. По команде «Лесорубы идут!» лесорубы стремятся захватить деревья, а звери спасают каждый свое

дерево (по экологическому родству.) Звери должны добежать к деревьям раньше лесорубов и взять их за руку. Если звери не спасают дерево, лесорубы забирают свою добычу.

«Кто в домике живет?»

Цель. Формирование знаний у детей о домашних животных, их детенышах; развитие внимания и речи.

Ход игры.

Дети изображают знакомых животных, сидящих в домиках. Педагог обходит домики, стучит в каждый и спрашивает: «Кто в домике живет?». Дети отвечают: «Му-му-му» и т.д. воспитатель отгадывает, кто живет в домике.

«Четвертый лишний»

Цель. Учить детей замечать ошибки, развивать наблюдательность, умение доказать правильность своего суждения; закреплять знания о животных своего региона.

Ход игры

Педагог раскладывает перед детьми карточки с животными, предлагая выбрать из группы животных лишний объект. Ребенок должен отметить лишнее животное, закрыв его изображение фишкой и доказать правильность своего выбора.

«Кто рядом живет»

Цель. Закреплять у детей знания о животных и их среде обитания. Воспитывать бережное отношение к природе.

Ход игры.

Перед игрой воспитатель напоминает, что растения и животные приспособлены к жизни в определенных условиях и в тесной связи друг с другом; что одни обитают в воде, другие - возле воды, в лесу или на лугу. Лес, луг, водоем – это их дома. Там они находят себе еду, растят потомство.

В разных уголках площадки раскладывают обручи красного, синего и зеленого цвета. Дети надевают маски (шапочки).

Определите, кто вы и где живете, растете. Некоторое время вы будете гулять по площадке. По команде «Занять свои дома!» обитатели леса должны занять место в зеленом обруче, обитатели луга – в красном, обитатели водоема – в синем.

После того как дети займут место в обручах, воспитатель проверяет, правильно ли выполнено задание: «животные» и «растения» называют себя и место своего обитания. Затем дети меняются масками, игра повторяется несколько раз.

«Когда это бывает?»

Цель. Закрепление знаний о временах года, развитие связной речи, внимания.

Ход игры.

1-й вариант. Воспитатель читает попеременно короткие тексты в стихах или прозе о временах года, а дети отгадывают.

2-й вариант. Воспитатель называет время года, а дети по очереди отвечают, что бывает в это время года и что делают люди.

Лото «Загадки с Настиной грядки»

Правила игры. Воспитатель загадывает загадку с обратной стороны карточки. Карточку получит тот, кто отгадает загадку первым и сумеет объяснить, как он это сделал. Победит в игре набравший наибольшее количество карточек.

Материал. Разрезные карточки с загадками на обратной стороне., большие карточки с изображением овощей.

«Кто живет в лесу, а кто дома?»

Цель. Закреплять у детей знания о домашних и диких животных родного края. Воспитывать бережное отношение к природе. Развивать речь, внимание.

Ход игры

Педагог раздает детям картинки с изображением диких и домашних животных, загадывает загадку о животном. Дети отгадывают загадку и помещают картинку на фланелеграфе. Объясняют свой выбор.

«Угадай, какой наш дом?»

Цель. Описать деревья и найти их по описанию.

Ход игры.

Игру проводят в сквере, роще. Из группы детей выбирается водящий, остальные дети делятся на две группы. Каждая группа выбирает себе дерево, описывает его водящему, а он должен узнать растение и назвать «дом», в котором «живут» дети.

«Найди дерево по семенам»

Цель. Найти целое по части. Закреплять у детей знания о растительном мире своего города.

Ход игры Игра проводится на прогулке. Воспитатель раздает детям семена и просит детей свободно передвигаться по площадке. По сигналу педагога каждый ребенок бежит к тому растению, семена которого у него в руках.

«Найди лист, плод, кору, семена» (Настольная игра)

Цель. Найти часть по целому. Закреплять у детей знания о растительном мире своего города.

Ход игры. Воспитатель показывает детям изображение дерева, и они должны назвать его и подобрать к нему соответствующие листья, кору, плоды.

Предварительная работа. Рассматривание на прогулке листьев, коры, плодов деревьев.

ИГРЫ ПОЗНАВАТЕЛЬНО-ПАТРИОТИЧЕСКОГО СОДЕРЖАНИЯ

«Одень казака и казачку»

Материал: бумажные куклы – казак и казачка, комплекты разной одежды для каждого.

Правила игры.

1 вариант. Ведущий показывает части костюмов. Дети должны выбрать одежду в которую одевались казаки и казачки. Правильно назвавший тот или иной предмет женской (мужской) казачьей одежды, забирает его и одевает куклу.

Побеждает тот, кто первым оденет свою куклу.

«Помоги казачке накормить скот»

Материал: макет казачьего скотного двора, кукла Маруся, одетая в казачье платье.

Правила игры.

К детям приходит кукла Маруся и просит их по мочь ей управиться по хозяйству (подводит их к макету скотного двора).

Дети рассматривают макет. Затем, по просьбе Марусе, по одному называют животное (из имеющихся на данном казачьем подворье), показывают его всем и рассказы вают о нем: чем питается, где живет.

Рассказывая о том, чем питается животное, ребенок отыскивает нужный корм на гумне (поме щение, где хранится корм для скота) и ставит коробочку с кормом тому живот ному, о котором идет рассказ.

В конце игры Маруся благодарит ребят за помощь, пригла шает всех вместе с нею сыграть (спеть) казачью песню. Например, «Распрягайтэ, хлопци, конэй...», слова и музыка народные.

«Улица, на которой я живу»

Материал для игры: макет с изображением жилого района.

Правила игры:

Участники игры (от 1 до 4 человек), рассказывают о своей улице, на которой они живут с помощью макета. На котором расположены здания, растения, транспорт, людей и пр.

Игроки называют улицу, на которой они живут и рассказывают, что на ней находится.

«Сложи целое»

Материал для игры: разрезные картинки, изображающие объекты архитектуры города.

Правила игры. Играет один или группа детей (семья). По образцу необходимо собрать целую картину здания (изображение памятника архитектуры).

«Путешествие по городу»

Материал для игры: игровое поле с изображенными на нем достопримечательностями города, кубик с количеством точек от 1 до 6, фишки – 4 шт., жетоны.

Правила игры.

Играет 1-4 человека. По договоренности игроки определяют очередность, бросают кубик, делают ход. «Остановливаясь» на остановке с изображением достопримечательности города ребенок рассказывает об объекте. Тот, кто затрудняется назвать и рассказать об объекте, возвращается назад. Ответивший правильно, получает жетон.

Побеждает тот, кто первым прошел дорожку от старта до финиша и набрал большее количество жетонов.

«Объясни казачье слово»

Материал: карточки с изображением предметов.

Правила игры.

В игре принимают участие все желающие. Воспитатель называет любое казачье слово или выражение (или показывает карточку с изображением предмета). Играющие дети объясняют смысл сказанного воспитателем слова.

Если воспитатель показывает картинку, то дети называют изображенный предмет по-казачьи, затем объясняют, что означает слово.

Примечание. При проведении игры можно брать любые слова, знакомые детям и обязательно познакомить с новыми. Например:

Воспитатель называет любое казачье слово или выражение, дети объясняют смысл сказанного слова.

При проведении игры детей знакомят и с новыми словами.

- | | |
|-----------------------------|---------------------------------|
| 1. Крынка – кувшин. | 18. Цибарка – большое ведро. |
| 2. Чувяки – тапочки. | 19. Лопас – навес. |
| 3. Жерделы – абрикосы. | 20. Четверть – банка. |
| 4. Жмень – горсть. | 21. Сопетка – корзина. |
| 5. Кабак (гарбуз) – тыква. | 22. Подвода – телега. |
| 6. Кавун – арбуз. | 23. Бечевка – веревка. |
| 7. Бурак – свекла. | 24. Узвар – компот. |
| 8. Глэчик – чайник. | 25. Рушник – полотенце. |
| 9. Хата – казачий дом. | 26. Лакшина – лапша. |
| 10. Великая хата – горница. | 27. Затирка – суп. |
| 11. Саж – сарай для свиней. | 28. Кулеш (кондер) – каша. |
| 12. Теплушка – кухня. | 29. Кулиш – суп. |
| 13. Кабица – летняя печь. | 30. Юшка – уха. |
| 14. Груба – печь. | 31. Кохточка – кофта. |
| 15. Чашка – тарелка. | 32. Подшальник – легкий платок. |
| 16. Сенцы – коридор. | 33. Спидница – нижняя юбка. |
| 17. Загнетка – под печью. | |

«Путешествие в прошлое»

Материал: предметы быта казаков, карточки с изображением предметов (прялка, лавка, образа, шаль с бахромой, жакет, гребень, восковые свечи, рукоделие, спицы, пряжа, ко шелка, полати, ухват, чугунок, печная заслонка, поддувало, керосиновая лампа и пр.), цветные иллюстрации, изображающие интерьер казачьей кухни и горницы.

Правила игры.

1 вариант. Воспитатель показывает предмет казачьего обихода (или карточку с изображением предмета). Дети называют его, рассказывают о назначении этого предмета.

2 вариант. На одной из иллюстраций изображен интерьер горницы, на второй — интерьер кухни. Карточки с изображением предметов казачьего обихода находятся в «чудесном мешочке».

Игроки делятся на 2 группы. Игрок каждой группы (поочередно) достает карточку, показывает сопернику. Те называют предмет, рассказывают о его назначении и называют, куда этот предмет необходимо поместить: в горницу или на кухню. Затем выкладывают карточки возле первой или второй иллюстрации. За правильный ответ игроки получают очко.

Та группа, которая наберет большее количество очков, выигрывает.

«Выставка казачьих вещей»

Материал: старинные казачьи и современные предметы быта.

Правила. Перед детьми в беспорядке разложены старинные казачьи и современные предметы быта (деревянные миски, горшки, самовары, махотки, рогачи, таганок, утюг, электрочайник, игрушки).

Дети должны в течение определенного времени отобрать старинные казачьи вещи и «оформить выставку».

«Зналок родного города» (викторина)

Материал для игры: фотографии родного города, вопросы к игре, жетоны.

Правила игры.

Игрокам задаются вопросы

- Назови улицы родного города.
- Как называется река, в устье которой расположен наш город.
- Назови реку, которая протекает через наш город.

- Какое озеро расположено в нашем городе.
- Назови предприятия нашего города, какую продукцию они производят?
- Какие люди прославили наш город?

За каждый правильный ответ игрок получает жетон. Выигрывает тот, кто получает больше жетонов.

«Подумай и назови»

Материал для игры: фотографии старинных вещей.

Правила игры.

Перед ребенком раскладываются фотографии, педагог описывает одну из изображенных на фотографии вещей, ребенок называет описанный объект.

Второй вариант. Ребенок описывает – взрослый отгадывает.

«Помоги художнику исправить ошибку»

Материал для игры: картинка с изображением казачьей горницы.

Правила игры.

Ребенку демонстрируется картинка с изображением кубанской горницы. Предлагается найти ошибки, которые допустил художник.

ИГРЫ ХУДОЖЕСТВЕННО-ЭСТЕТИЧЕСКОГО СОДЕРЖАНИЯ.

«Угадай, что мы задумали»

Цель. Определить пейзаж, натюрморт, портрет зрительно и по словесному описанию.

Материал для игры: картины с изображением пейзажа, натюрморта, портрета.

Правила игры. Считалкой выбирается водящий. Детям раздаются картины, которые они будут описывать. Водящий должен угадать, какой вид картины описывает ребенок.

«Собери натюрморт из овощей»

Цель. Закрепить представление об овощах, растущих на Кубани. Упражнять в употреблении названия оттенков цвета (темно-красный, светло-зеленый); в составлении композиции.

Материал для игры: фланелеграф, вырезанные блюда и овощи.

Правила игры. Воспитатель загадывает загадку об овощах. Кто отгадает, тот имеет право взять овощ и положить на свое блюдо.

«Сложи узор»

Цель. Закрепить знания детей о содержании кубанского растительного орнамента. Применение различных композиционных приемов, исходя из формы и назначения изделия. Изучать сочетания цветов симметричность расположения элементов в узоре, прививать осознанное отношение к красоте народного орнамента.

Материал для игры. Элементы цветочного орнамента, несколько образцов с растительным орнаментом (полотенце, фартук, юбка).

Правила игры. Рассмотреть узоры на готовых изделиях (образцах), затем предложить детям составить узор на полоске бумаги с использованием элементов растительного орнамента.

муниципальное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида №24

ИГРОТЕКА

В ДЕТСКОМ САДУ

(материал собран коллективом МДОУ)

г. Усть-Лабинск, 2006 г.

«Разбежались узоры»

Цель. Закрепить знания детей о содержании орнаментов народных промыслов: хохломы, филимоновской игрушки, городецкой, гжельской посуды. Изучать сочетания цветов симметричность расположения элементов в узоре, прививать осознанное отношение к красоте народного орнамента.

Материал для игры. Четыре карточки с фрагментом изображения народного орнамента, разрезные карточки с оставшимися фрагментами.

Правила игры. Играющим раздаются карточки, и они должны выбрать из разрезанных карточек фрагменты своего орнамента и собрать его.