

Карточка досуговых игр (игр-забав)



«Моё место»

Цель: развитие внимания и реакции.

Участники игры: Водящий, играющие.

Организация: Все участники должны составить круг (2 варианта: стоя в кругу, сидя на стульях).

Ход игры: С помощью считалки выбирается водящий, который выходит в центр круга. Он выбирает 2-х человек, стоящих в кругу, и после сигнала начала игры «СТАРТ!» произносит их имена. Услышав свои имена, игроки должны постараться как можно быстрее поменяться местами, а водящий, в свою очередь, должен определиться и попытаться занять одно из мест названных ранее игроков. Участник, оставшийся без места, становится следующим водящим.

«Сокровища»

Цель: развитие логического и пространственного мышления, умения читать.

Участники игры: Пираты, кладоискатели.

Ход игры: На участке или в группе детского сада пираты прячут сокровища (небольшую коробку, стилизованную под сундук, в которой лежит клад: цветные звёздочки, жетоны «лучшие кладоискатели» и т.п.), при этом изготавливая и затем оставляя на, как можно больше допустимой, площади игры разного рода подсказки - записки с несложными фразами, для читающих детей, схемы, планы, рисунки. Первая карточка с подсказкой выдается детям как приз за правильный ответ на загадку или решенный ребус, все остальные подсказки разложены, в самых необычных и интересных местах, как указатели на следующий пункт поиска.

«Необычные жмурки»

Цель: развивать наблюдательность.

Участники: разгадчик, жмурята.

Организация: Жмурята играют, стоя в кругу, в центре которого разгадчик.

Ход игры : Двум игрокам-разгадчикам завязывают глаза, остальные дети по очереди подходят. Игроки с завязанными глазами соревнуются в том, кто больше друзей узнает:

- по рукопожатиям;
- по шепоту;
- по покашливанию;
- по объятиям;
- по прикосновениям к волосам, ушам, носу.

Тот разгадчик, который узнает товарища, получает балл. Побеждает разгадчик, набравший большее количество очков.

«Фанты»

Цель: Создать хорошее, радостное настроение.

Участники: Ведущие, фанты.

Организация:

Ход: С помощью считалки из детей выбирается двое ведущих, одному из которых завязывают глаза непрозрачной тканью, а другой берет мешочек (или коробку и тп) и собирает в нее личные предметы-фанты участников игры. Затем он, вытаскивая один за одним фанты из мешочка и обращаясь к первому ведущему, спрашивает: «Что делать этому фанту?», а тот, в свою очередь, должен придумать для него забавное задание, а фант его выполнить.

Если фант выполнил задание – он становится одним из ведущих (каким именно – он решает сам), если не выполнил – выбывает из игры.

ПРИМЕР ЗАДАНИЙ, КОТОРЫЕ МОГУТ БЫТЬ ИСПОЛЬЗОВАНЫ:

Спеть песню «В траве сидел кузнечик», подпрыгивая на словах «кузнечик» и «огуречик»;

Состроить такую смешную гримасу, чтобы всем игрокам стало смешно;

Придумать для каждого из игроков комплимент, но чтобы они не повторялись;

Сделать рекламу самого себя;

Потанцевать как робот;

Залезть под стол и 3 раза прокричать «Кукареку!»;

Изобразить корову (и/или любое другое животное);

Найти спрятанный в группе или на участке предмет с помощью игры «горячо-холодно»;

За одну минуту нарисовать максимально похожий портрет соседа.

Пропрыгать 20 раз на одной ноге.

Изобразить тающего под солнцем снежного человека.

«Узнай по звуку»

Цель: развивать наблюдательность.

Ход игры. Воспитатель выносит на улицу игрушки из различного материала (дерево, пластмасса, металл), дети прислушиваются, как звучит каждый предмет при постукивании по нему карандашом или деревянной палочкой. Выбирается водящий. Ему закрывают глаза, и он должен определить, какая игрушка звучит.

«Узнай не видя»

Цель: развивать наблюдательность.

Ход игры. Играющему завязывают глаза и надевают толстые варежки. Затем дают ему в руки предметы, которые он должен узнать на ощупь.

«Считайте ногами»

Цель: развитие глазомера.

Ход игры. На асфальте рисуется квадрат со стороной, равной 1 метру. 2 ребенка становятся в центр квадрата, им завязывают глаза и просят выполнять точно команды: «Кругом», «6 шагов вперед» «2 прыжка на левой ноге вправо», «Кругом» «А теперь вернитесь в квадрат и пожмите друг другу руки». Побеждает тот, кто ближе всех окажется к своему месту.

«Развиваем внимание»

Цель: развивать внимание, умение запоминать.

Ход игры. Детям предлагают оглядеться вокруг себя в течение 10–15 секунд и запомнить как можно больше предметов. Затем воспитатель завязывает им по очереди глаза и просит назвать какую-нибудь форму, перечислить предметы этой формы. Побеждает тот, кто назвал больше всех предметов.

«Где звук?»

Цель: Развивать внимание, умение ориентироваться.

Ход игры. Играющим завязывают глаза. Воспитатель берет будильник и становится в отдалении от детей. Прислушиваясь к тиканью, игроки должны двигаться в направлении звука. Ведущий может несколько раз менять свое место. Кто ближе всех подойдет к часам, побеждает.

Зимняя забава «Снайперы»

Цель: развивать меткость, глазомер.

Ход игры. Дети ставят на сугроб яркий кубик или кеглю и стараются сбить предмет снежком. Можно поставить для сбивания несколько одинаковых предметов. В этом случае могут участвовать несколько детей – по числу предметов.

Зимняя забава «Кто дальше»

Цель: развивать силу, ловкость.

Ход игры. Играющие становятся в шеренгу, в каждой руке у них по снежку. По команде воспитателя «Бросай правой (левой)!» все одновременно стараются бросить снежок как можно дальше по направлению к забору или другому ориентиру. Чей снежок пролетит дальше других, тот считается выигравшим.

Зимняя забава «Снежная карусель»

Цель: развивать двигательную активность.

Ход игры. Взявшись за руки, дети образуют круг вокруг снеговика и изображают снежинки. По сигналу воспитателя они идут сначала медленно, потом все быстрее, и, наконец, бегут. После того, как играющие пробегут несколько кругов, ведущий говорит: «Ветер изменился, полетели снежинки в другую сторону». Дети замедляют движение, останавливаются и начинают двигаться в противоположном направлении, постепенно увеличивая темп, пока воспитатель не скажет: «Совсем стих ветер, снежинки спокойно падают на землю». Движение снежной карусели замедляется, дети останавливаются и отпускают руки.

Зимняя забава «Пробеги и не задень»

Из больших снежков выкладывают цепочку. Задача игроков – пробежать между снежками и не задеть их. Побеждает тот, кто быстрее и без штрафных очков добежит до финиша.

Игра-забава «Кто быстрее?»

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры. Соревнование с санками. На снегу чертят круг, в центре которого располагаются 3–4 ребенка с санками. Их задачи:

- вывести санки из круга, держась за спинку;
- поменяться санками, сесть и выехать, помогая себе руками и ногами;
- прежде чем выехать на санках из круга, нужно бросить снежок в цель.

Зимняя забава «Ловкие и быстрые»

Цель: развивать коммуникативные навыки.

Ход игры. Один ребенок везет другого на санках. Сидящий по дороге старается набрать как можно больше снежков или мешочков.

Игра-забава «Кто первый?»

Цель: развивать ловкость, быстроту движений.

Ход игры. Дети стараются доехать до флажка:

- сидя лицом по направлению движения;
- сидя спиной;
- парами, спиной друг к другу;
- соревнуются звеньями.

Игра-забава «Хвост дракона»

Цель: развивать ловкость, координацию.

Ход игры. Дети встают паровозиком, крепко держась друг за друга. Первый игрок пытается догнать последнего. Тот, в свою очередь, старается отбежать и увернуться. Поймавший становится в хвост «дракона».