

Игры-забавы на прогулке в летний период

Летом, когда почти всё время дети проводят на участке ДОО, а деятельность взрослых подчинена одной главной задаче - укреплению их здоровья, игры-забавы приобретают особую ценность. Необычные задания, весёлые истории, забавные стихи, сценки, игрушки позволяют не просто позабавить детей, но и разбудить их фантазию, творческую инициативу, чувство юмора.

В играх дети активно сближаются друг с другом и с воспитателем. В играх-зрелищах у детей развиваются двигательные навыки, пластика, умение импровизировать, показывать фокусы. Большое значение в организации игр – забав имеет личность воспитателя. Он должен уметь фантазировать, импровизировать и смеяться от души.

Определить точное место игр-забав в режиме дня ДОО невозможно. Воспитатель должен чутко реагировать на настроение детей, погоду, какие-то значимые для группы события. Надо помнить, что такие игры не только поднимают настроение детей, но и несколько возбуждают их. Это учитывается при выборе времени проведения.

Пробуждение чувства юмора у детей - одна из главных задач воспитателя. Людям с чувством юмора намного легче справиться со сложными жизненными ситуациями, найти себе друзей. Они больше радуются жизни. Чувство юмора у разных детей развивается по-разному. Одни улавливают юмор сразу и начинают смеяться с первого момента игры, другие долго не понимают смысла шутки. Одинаково для детей свойственно умение заражаться чувствами товарища. Одни дети смеются, потому что им смешно, а другие - потому что смеются товарищи. Любой смех очень полезен ребёнку. Он снимает многие ограничения при выборе игр-забав.

При проведении игр следует руководствоваться определёнными основополагающими принципами:

- воспитатель должен знать характер игры (успокаивающий или возбуждающий);
- после подвижной игры, которая не должна быть слишком долго, обязательно следует деятельность, успокаивающая детей;
- в игре дети не должны слишком долго ждать. В этом случае лучше поделить их на две играющие подгруппы;
- вводить часто новые игры не нужно. Необходимо время для усвоения правил детьми;
- усложнение правил игры длительно поддерживает интерес детей к ней;

- самые маленькие дети должны быть, безусловно успешны в игре. Их надо больше хвалить и награждать;
- игры, требующие интенсивного движения, должны проводиться на соответствующей площадке и не в жаркие, душные часы;
- в некоторых играх используются стулья. Однако в весенне-летний период можно использовать кубы, пеньки, лавки или просто сесть на траву.

Основная цель игр-забав: развлечь и развеселить, создать положительный эмоциональный настрой, чувство единения, формировать жизнерадостность, жизнелюбие.

В материале представлены различные игры, которые можно разделить на группы:

- Поисковые игры и игры на ловкость. Задача которых развивать ловкость, меткость, ориентировку в пространстве, координацию движений, слуховое восприятие, внимание, быстроту реакции.
- Игры на подражание. Задачей является развитие внимания, воображения, обратного мышления, памяти, умения имитировать движения, звукоподражание; формировать быстроту реакции, чувство юмора, выдержку.
- Весёлые подвижные игры. Задача - развивать двигательные навыки и качества, ориентировку в пространстве, умение сдерживать себя, позитивно относиться к проигрышу, поддерживать товарищей по игре.
- Фокусы. Их задача развивать фантазию, наблюдательность, смекалку, желание сделать что-то необычное.

Поисковые игры и игры на ловкость

Носильщик.

Стулья ставятся в круг и на них садятся дети, кроме одного «носильщика». Он ходит внутри круга, на спине у него мягкий свёрток 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 свёрток 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.

Капризная ноша.

Для этого весёлого аттракциона потребуется две стойки и картонный колпак, как у Незнайки. Колпак надевают на одну из стоек, установленных на расстоянии друг от друга. Играющий, взяв в каждую руку по палочке,

должен с их помощью снять колпак со стойки, донести его, не уронив, до второй стойки и надеть на неё (скрещивать палки нельзя).

Неловкие и неуклюжие действия играющего вызывают смех у зрителей.

Между поленьями.

На землю ставятся в шахматном порядке 7-8 кеглей или пластмассовых бутылок с песком. Играющий должен запомнить расположение кеглей. Затем ему завязывают глаза, и он должен пройти между ними, не задев и не свалив их.

Можно убрать кегли, когда участнику уже закрыли глаза. Он будет идти, высоко поднимая ноги. Это вызывает весёлый смех у присутствующих.

Сядь первым.

К спинке стула привязываются две ленты (или два отрезка шнура) длиной 4-5 метров. Одна лента оттягивается вправо, а другая влево от стула. Двое играющих прикрепляют концы лент к поясу. По сигналу они начинают кружиться, стараясь как можно быстрее обвить ленту вокруг себя, чтобы первыми приблизиться к стулу и занять место. Лента всё время должна быть натянутой, её можно слегка придерживать рукой, чтобы она находилась на уровне пояса. Чтобы стул не двигался, кто-нибудь сзади придерживает его за спинку. Нельзя садиться, пока лента не обмотается полностью.

Игры на подражание

Поварята.

Дети встают в круг — это кастрюля. Воспитатель говорит, что они будут готовить суп (компот, винегрет, салат). Каждый ребёнок придумывает, каким продуктом ему быть. Ведущий выкрикивает по очереди, что он хочет положить в кастрюлю. Узнавший себя ребёнок впрыгивает в круг. Следующий ребёнок, впрыгнув, берёт за руки предыдущего. Пока все компоненты не окажутся в круге, игра продолжается. Ведущий может изображать на ребёнке —продукте, как он режет, рубит, прокручивает в мясорубке, солит и т. п. Оказавшейся в круге воспитатель воображаемым половником «перемешивает», «пробует», на вкус. Дети, которые не были продуктами, пробуют «сваренное блюдо», хвалят его, рассказывают о вкусе. Воспитатель может класть в «Суп» по несколько продуктов одного вида, тогда детей задействуется больше.

Тень.

Один из играющих ходит по участку и делает разные движения, неожиданные повороты, приседания, нагибается в разные стороны, кивает головой, машет руками и др. Все участники встают за ним в линию на небольшом расстоянии. Они -его тень и должны быстро и чётко повторять его движения. Тот, кто ошибётся становится неправильной тенью и выбывает из игры.

Рычи, лев, рычи; стучи, поезд, стучи.

Ведущий говорит: «Дети, все мы львы, большая львиная семья. Давайте устроим соревнование, кто громче рычит. Как только я скажу: «Рычи, лев, рычи!», пусть раздаётся рычание». При этом дети принимают львиную стойку, используют мимику. Разделяют детей на львиц, львов, львят. Каждый имитирует свой рык. Придумывают разные мотивы: запугивание врагов, созыв детей спать и есть, рычание любящих матерей, рычание голодных львят. Затем встают друг за другом, положив руки на плечи вперёдстоящего ребёнка. Это- паровоз. Он пыхтит, свистит, колёса работают чётко. Остальные повторяют за ним. Паровоз едет по участку в разных направлениях, то быстро, то медленно, то поворачиваясь, то изгибаясь, издавая громкие звуки и свист. «Машинист» на станциях меняется. В конце игры может произойти «крушение», и все участники валятся на траву.

По кочкам.

На полу или на земле раскладываются плоские обручи (подушки) или чертятся круги на расстоянии, которое ребёнок может преодолеть в прыжке, с некоторым усилием. Это кочки. Играющие- «лягушки», живущие на болоте. Вместе на одной кочке капризным «лягушкам» тесно. Они запрыгивают на круги соседей и квакают: «Ква-ква, подвинься!». Если двум лягушкам тесно на одном круге, одна из них сталкивает в «болото» соседку, и та ищет новую кочку. Взрослый, в роли лягушки, помогает урегулировать возникшие конфликты.

Весёлые подвижные игры.

Ветер-ветрило.

Между стойками натягивают прочную нить. С помощью скрепки на неё подвешивают лист бумаги. По сигналу воспитателя на этот листок надо дуть так, чтобы он продвинулся по нитке примерно на метр. Можно одновременно натянуть несколько нитей, используя деревья и строения на участке.

Золотое зёрнышко.

Играющие становятся в круг попарно, одна пара недалеко от другой. Один играющий –водящий. Он подходит к какой-нибудь паре и говорит:

-Добрый день тебе! Что у тебя?

-Золотое зёрнышко, -отвечает ребёнок из пары.

-Что за него?

-Гору снега и озеро воды...

При этом стоящие в паре игроки, разбегаются в разные стороны. Спрашивающий становится на их место. Игроки, обежавшие круг с разных сторон, стремятся занять прежние места. Опоздавший становится водящим. Игру можно усложнить. Например, игроки, бегущие навстречу друг другу, должны при встрече взяться за руки, покружиться на месте и затем продолжить бег.

Маятник.

К шесту или воротам подвешивается верёвка так, чтобы она могла качаться как маятник. На другой конец верёвки привязывается большой мяч. Под точкой равновесия такого маятника ставят девять кеглей в ряд вдоль плоскости его качания. Мяч отводят на метр-два в сторону и отпускают, но так, чтобы при качании «туда» он прошёл мимо кеглей, а при возвращении в исходное положение сбил бы как можно больше кеглей.

Фокусы

Как превратить чернила в воду.

В обычный стакан надо вставить вырезанный по его форме цилиндр из тёмно-фиолетовой или чёрной непромокаемой бумаги, а затем налить воду. Зрители увидят всё только после того, как фокусник снимет со стакана закрывающий его платок. Показав всем стакан с достаточно большого расстояния, фокусник снова накрывает стакан платком, совершает руками необходимые пассы, бормочет заклинания, прикасается к платку волшебной палочкой... Затем снова приподнимает платок, но так, чтобы захватить вместе с ним из стакана бумажный цилиндр.

Отгадывание чисел.

Фокусник заявляет, что может узнать, какое число не более пяти назовут зрители во время его отсутствия. Он выходит за дверь. Дети придумывают число, после чего помощник зовёт своего учителя назад. Тот некоторое время пытается «нащупать» ответ: ощупывает дверь, ощупывает своего помощника, волшебную палочку. Вдруг он уверенно называет число. Секрет, конечно, прост: фокусник предварительно договаривается с помощником о знаке, и, когда он возвращается и трогает щёки помощника, то помощник делает нужное количество жевательных движений.

Рыбка с масляным мотором.

Надо взять большой таз и налить в него воды. Потом промаслить бумагу и вырезать из неё силуэт рыбки с прорезью в спине. Рыбку можно положить на воду, она держится на поверхности, но плавать сама собой не хочет. Произносится волшебное заклинание типа «Рыбка-рыбка, хватит спать, поплыви скорей опять», и одновременно надо незаметно капнуть капельку обычного растительного масла в круглую часть прорези. Рыбка тут же всплывёт: пытаясь растечься по поверхности воды, масло заставит рыбку двигаться. Точно такой же фокус можно проделать с палочкой или карандашом, если выскоблить в задней части углубление и накапать туда масла.