

Игры для детей группы продленного дня

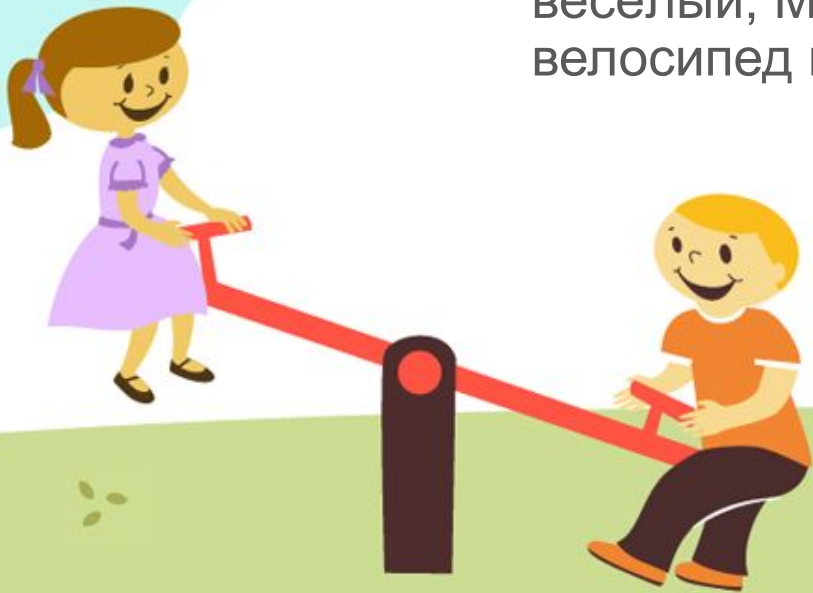
Выполнила: Богданова С. И.
Воспитатель ГПД



ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

Снежный ком (игра-знакомство)

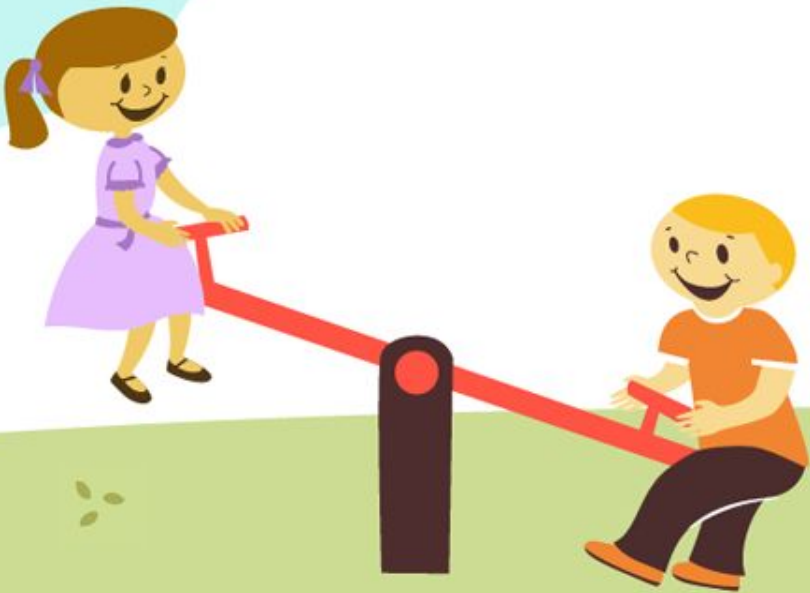
Все дети садятся в круг. Первый ребёнок называет своё имя, второй называет имя первого и своё, третий – имя первого, второго и своё и т. д. Игру можно усложнить, если дети уже знакомы: к имени можно прибавить какое-то качество (Коля весёлый, Марина умная и т. п.) или предмет (Аня – ананас, Вася – велосипед и т. п.)



ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

Найди пару

Играющим на спину крепятся таблички с именами сказочных героев (старик, старуха) или части имён (царь, Горох). Необходимо найти свою пару (царю найти Гороха, Ивану-царевичу – лягушку, т. д.). Нельзя спрашивать прямо: «Что написано у меня на спине?».

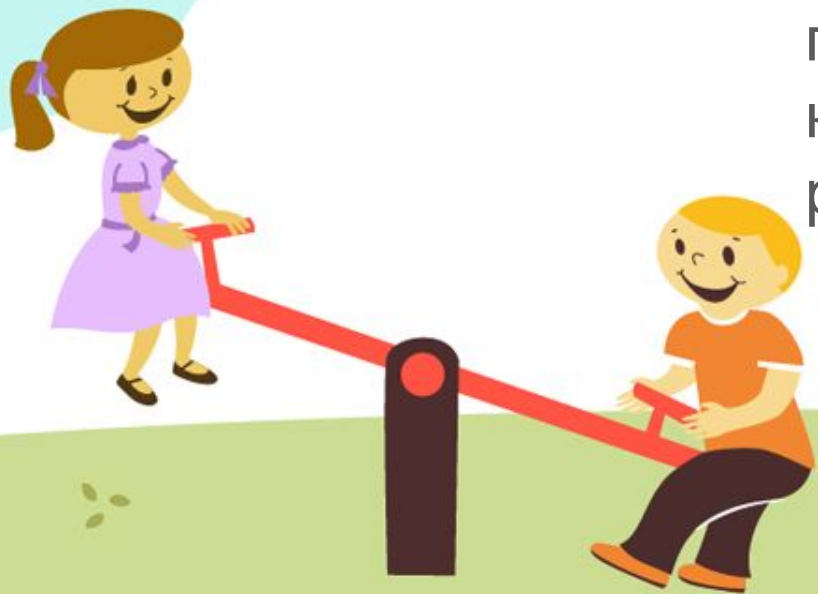


ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

Найди друга

Участники стоят в кругу. Ведущий, обходя круг, каждому участнику на ухо шепчет название животного: кошка, собака, мышка, корова.

Сейчас вы с закрытыми глазами будете искать себе партнеров, громко крича голосом того животного, которого вам назвали. Таким образом, можно разделить на 4 команды.



ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

«Мы – весёлые ребята»

Дети находятся в одной стороне зала, по центру – двое водящих. Все ребята выбегают со словами: «мы – весёлые ребята, любим бегать и играть, ну попробуй нас догнать». Дети перебегают, водящие ловят.



ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

«Слушай сигнал»

Ребята идут в обход по залу. Услышав один хлопок, кладут руки на пояс, 2 хлопка – опускают вниз, 3 хлопка – руки за спину, ошибся – назад.



ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

«Поезд»

4 колонны. Через 6м ставятся предметы. Бежит первый, оббегаёт предмет, возвращается, берёт за руку второго и бегут вдвоём, потом втроём и т. д. Кто быстрее.



ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Эстафета с поворотами

За общей линией старта выстраиваются 2-3 команды, игроки которых стоят в колонне по одному. В 12-18 метрах от линии напротив каждой колонны - набивной мяч (городок, флажок).

По сигналу направляющие каждой команды бегут к своему мячу, оббегают вокруг него (слева направо) 2 раза и возвращаются обратно. Миновав стартовую черту, игрок оббегает свою колонну и, оказавшись возле игрока, стоящего впереди, касается его рукой. Это сигнал к бегу очередного участника, который выполняет то же, что и предыдущий. Закончивший пёребежку встаёт в конец своей колонны.

Победа, как правило, достаётся более быстрым игрокам. Следует учитывать, что в командах должно быть по возможности равное число мальчиков и девочек.



ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Воробьи попрыгунчики:

На полу или на площадке чертят круг такой величины, чтобы все играющие могли свободно разместиться по его окружности. Один из играющих — кот, он помещается в центре круга. Остальные играющие — воробышки становятся за кругом, у самой черты. По сигналу руководителя воробышки начинают впрыгивать внутрь круга и выпрыгивать из него, а кот старается поймать кого-либо из них в тот момент, когда он находится внутри круга. Тот, кого поймали, становится котом, а кот — воробышком, и игра повторяется.

В дальнейшем можно установить правило: впрыгивать и выпрыгивать только на одной ноге.



Спасибо за внимание!

