

ДРУЗІ ГОРОДУ

Завдання гри: Вправляння м'язів спини, живота, біг урозтіч. Виховання спритності, швидкої орієнтації в просторі, часі.

Хід гри: На одному боці майданчика за межею три гнізда великих пташок, на другому — город. По всій площі городу розсипані шишки, каштани. Діти поділені на три групи. Одна дитина — «шуліка» — сідає осторонь. Коли шуліка літає над городом, всі пташки сидять у гніздечках. Коли шуліка відлітає, всі пташки стають на межі. Коли шуліка стоїть у своїй хатці, всі пташки летять на город і збирають «личинки (шишки)». На слово «шуліка» пташки швидко летять у свої гнізда. Шуліка їх ловить. При повторенні гри обрати нового шуліку.

Виграють ті пташки, які швидше повернулися до гнізда і більше зберуть «личинок».

Правила гри: Вилітати з гнізда і повертатися тільки за сигналом вихователя. Збирати шишки, каштани обома руками.

Своєчасно давати сигнал для шуліки.

НЕ СПІЗНЮЙСЯ!

Завдання гри: Построєння в колони (3—4), біг урозтіч. Виховання уваги, швидкої реакції на сигнал.

Хід гри: Дітей поділити на три групи. Кожна колона строїться біля умовного місця (шафи, вікна). На слова вихователя:

Діти на майданчику гуляють, бігають, стрибають діти розходяться по всій площі, бігають урозтіч.

На умовний сигнал «На свої місця!» поспішають в колону проти. визначеного їм місця. Виграє та колона, яка раніше построїлась.

Правила гри: Вибігати з умовного місця повертатися на місце можна тільки за сигналом.

Вказівки до гри: Напочатку місця для кожної колони можна позначити різноколірними обручками, повішеними на гвіздку, щоб дітям видно було. Вихователь стежить, щоб діти ставали в колону. без суперечок.

ХТО ШВИДШЕ ОПУСТИТЬ ОБРУЧ

Завдання гри: Построєння в колони, присідання. Виховання уваги, кмітливості.

Хід гри: Дітей поділити на 4 групи. Кожна група вистроюється перед визначеною лінією на відстані витягнутих в сторони рук. Перед кожною групою покладено обруч діаметром 60 см.

За сигналом «раз» перші з колон нахилиють тулуб наперед, беруть обома руками обруч і підносять його догори. Потім опускають на плечі, через тулуб і опускають на підлогу, швидко переступають. і поспішають у кінець колони.

Дітей, що правильно пропустили обруч і раніше стали в кінець, колони, вихователь відзначає прапорцем.

Потім за сигналом «раз» вправляються інші діти з колон і т. д. Щоразу вихователь відзначає першого з 4-х колон, а в кінці підраховує прапорці, що припали на кожную колону. Виграє та колона, в якій більше прапорців. Гра повторюється.

Правила гри: Обруч не кидати на підлогу, а класти. Переступати обруч, ідучи в кінець колони.

Вказівка до гри: Вихователь стежить, щоб діти швидко і чітко виконували вправу.

ЧИЯ ЛАНКА ШВИДШЕ ЗБЕРЕТЬСЯ!

Завдання гри: Ходьба колоною, парами, біг урозтіч. Швидке знаходження свого місця в колоні. Виховання уваги, пам'яті, організованості, почуття колективізму.

Хід гри: Діти стають у дві колони проти вихователя. На умовний сигнал вони ходять колонами одне за одним – або в своїй колоні перестроюються в пари і ходять парами. Потім розбігаються по всьому майданчику. На слово – вихователя «Стій!» всі зупиняються і заплющують очі. Вихователь міняє місце і каже: «Раз, два, три швидко постройтесь у колони біля мене!» Вихователь відмічає, чия ланка (колona) швидше зібралася.

Гра повторюється.

Правила гри: Не можна підглядати, коли вихователь міняє місце. Построїтись в колони можна тільки за сигналом «На місця».

Вказівки до гри. На початку гри ведучим вибирати активних дітей. Вихователь може тримати в руках прапорці (червоний і синій). Спочатку міняти тільки місце збору дітей, а потім і прапорці в руках.

Коли діти вже зрозуміють завдання і добре його виконуватимуть, гру можна ускладнити. дітей поділити на 3—4 групи, дати їм прапорці 3—4 кольорів. На протилежній стороні майданчика можна встановити на підставках 3—4 прапорці різного кольору. Кожна група стає в колону (одне за одним) перед прапорцем свого кольору. На сигнал вихователя (удар в бубон) діти починають ходити, бітати врозтіч. На слова вихователя На місця діти повертаються до свого прапорця і стають в колони (обличчям до прапорця). Вихователь відмічає, яка група дітей швидше повернулася до свого прапорця і стала в рівну колону. Після кількох повторень (2—3) вихователь дає сигнал «Стій» діти зупиняються і заплющують очі, а вихователь у цей час міняє місця прапорців. На слова «На місця!» діти розплющують очі і поспішають стати в колону проти прапорця свого кольору. Діти, які стали першими в колону, виграють. Вони після закінчення гри перші повертаються з майданчика в групу.

Правила ті самі, що і в першому варіанті гри. Замість прапорців можна на протилежній стороні повісити на гачок обручі різних кольорів, а дітям дати обручки від серсо відповідного кольору, Треба нагадувати дітям, щоб використовували весь простір майданчика; звертати увагу на якість построєний в колону, легкий біг, на правильну ходьбу.

ЛИСТОПАД

Мета: закріпити знання дітей про кольори, величину осіннього листя; учить дітей пересуватися по майданчику, дотримуючись вказівок, які даються в ігровій формі; конкретизувати поняття «листопад». Матеріал: осіннє листя.

Хід гри

Вихователь говорить: «Малята! Ви всі будете листочками, виберете собі листочок, який сподобається: хто жовтий, хто червоний, хто великий, хто маленький». Кожна дитина показує й називає, який листок вона вибрала кольором і величиною.

Вихователь розповідає: «Листя легеньке, воно повільно летить у повітрі. (Діти бігають і змахують руками.)

Листя падає вряд! Листопад! Листопад!

Кружляють гарні жовті листочки. (Дії виконують діти з жовтими листочками.)

Кружляють гарні червоні листочки. (Дії виконують діти із червоними листочками.)

Покружляли й сіли всі на землю. (Діти присідають.) Сіли! Сіли й завмерли. (Діти не ворухаться.)

Прилетів легкий вітерець, подув». (Дме дорослий, за ним діти.) Вихователь продовжує: «Здійнялося листя, розлетілося в різні боки. (Діти розбігаються по майданчику.) Закружляли, закружляли, закружляли!

Листопад! Листопад! Всі листочки летять.

Затих вітерець, і знову повільно опускаються на землю то жовте, то червоне листя».

ВИЙСЯ, ВІНОК!

Мета: навчити дітей водити хоровод.

Матеріал: віночки із квітами й стрічками.

Хід гри

Вихователь пропонує дітям погратися й роздає всім віночки. Кожна дитина, вибираючи обідок-віночок, називає квітку, її забарвлення, а вихователь й інші дітлахи допомагають тим, кому важко назвати.

Вихователь розповідає, що на галявинці вирости гарні квіти (показує на дітей).

Всі разом дружно відбирають квіти за назвами: «Це ромашка, ось іще ромашка, і це теж ромашка. А це волошка, і це волошка. Ідїть, волошки, сюди!»

Вихователь: «Подув вітерець, квіти почали пустувати, розбіглися по галявині. (Діти втікають.) Прийшла дівчинка Даринка й сказала: "Вийся, вінок! Завивайся, вінок!" (Дорослий допомагає дітям утворити коло.) Який гарний різнобарвний вінок у нас вийшов! Вийся, вінок! Завивайся!»

Разом із вихователем малята водять хоровод і співають хором будь-яку веселу пісеньку. Гра повторюється 2—3 рази.

ВУЗЕНЬКОЮ ДОРІЖКОЮ

Мета: учити дітей переступати з кола в коло (намальоване паличкою на піску, крейдою на асфальті).

Хід гри

Вихователь креслить на землі кола (кіл повинно бути більше, ніж дітей, які граються), потім пояснює, що через струмочок можна перейти «по камінчиках» — колах, інакше промочиш ніжки. Вихователь вимовляє слова й показує дії:

На вузеньку доріжку

Погуляти вийшли ніжки!

Всі діти крокують за вихователем, наближаються до «камінчиків». Дорослий показує, як потрібно переступати з кола в коло. Діти наслідують його дії.

По камінчиках, По камінчиках, По камінчиках!

Раптом педагог зненацька вимовляє: «І в ямку — бух!», вистрибує із кола, присідає, а за ним і всі діти.

Гра повторюється.

«БІЖИ ДО ТОГО, ЩО НАЗВУ»

Мета: нагадати дітям назви предметів; навчити бігати «зграйкою» .

Правила: уміти слухати дорослого.

Хід гри

Діти стоять біля вихователя й слухають, що він скаже. Педагог пояснює: «Куди я скажу, туди ви побіжіть й будете чекати на мене». Потім вимовляє: «Раз, два, три. До пісочниці — біжи!»

Діти зграйкою біжать до пісочниці. Вихователь іде за ними, не поспішає, дає їм час перепочити. Хвалить, що всі бігли правильно, і вимовляє:

Раз, два, три,

До веранди — біжи!

Потім гра повторюється: діти біжать до гойдалки, до столика, до гірки...

У ВЕДМЕДІВ У БОРУ

Мета: вчити дітей діяти відповідно до слів тексту.

Матеріал: велика м'яка іграшка — ведмідь.

Хід гри

Вихователь саджає ведмедя під кущем і розповідає дітям, що восени можна піти в ліс, набрати грибів й ягід; запитує, хто з дітей ходив з батьками за грибами: «Багато грибів принесли? Знаходили в лісі малину? Хто любить малину? Звичайно, ведмідь! Він приходить поласувати солодкими ягодами, а як побачить кого, відразу гарчить, відганяє всіх, хоче один ягоди збирати. Іч, який ведмедик-ласунчик! Підемо й ми до лісу!» Вихователь повільно читає вірш:

У ведмедів у бору

Гриби, ягоди беру,

А один не спить,

На мене гарчить: «Рrrrrrr!»

Слухаючи текст, дітлахи повільно наближаються до ведмедя (м'якої іграшки).

Як тільки ведмідь загарчить, усі розбігаються в різні боки. Потім вихователь запитує: «Хто хоче бути ведмедем? Ти, Мишку? А гарчати будеш? Тоді сідай поруч. У нас будуть два ведмеді». За бажанням дітей гра повторюється 3—4 рази, малята-ведмеді можуть змінюватися.

РОЗДУВАЙСЯ, МОЯ КУЛЕ!

Мета: вчити дітей виконувати різноманітні рухи, утворюючи коло; вправляти у вимові звуку «ІІІ».

Хід гри

Вихователь : «Давайте, дітлахи, будемо надувати повітряну кулю. Надмемо її так, щоб вона стала великою-великою і не лопнула». Усі

стають у коло впритул один до одного, беруться за руки. Дорослий повільно, співуче вимовляє слова, відступаючи назад:

Роздувайся, моя куле! Роздувайсь, велика...

Усі зупиняються, тримаючись за руки й утворюючи велике коло. Вихователь продовжує:

Залишайся такою і не лопайся!

Дорослий уточнює: «Дивіться, яку велику кулю ми надули!» І раптом всі разом: «Ш-ш-ш-ш!» Не відпускаючи рук, усі збігаються в середину.

«Здулася наша куля! — констатує вихователь. — Надмемо ще раз!» — і повторює слова гри.

На третій раз діти, тримаючись за руки, розходяться, утворюючи якомога ширше коло.

Вихователь командує: «Хлоп!» Діти розчіплюють руки й розбігаються в різні сторони: «Лопнула куля!»

ПОЇДЕМО В ЛІС

Мета: уточнити назви рослин, розвивати орієнтування в просторі.
Матеріал: грибочки, квіти з гофрованого паперу чи з капронових стрічок, два шнури, 5—6 кошичків.

Хід гри

Вихователь разом із дітьми прикрашає квітами галявинку, біля дерев кладе грибочки, на майданчику натягає два шнури (позначивши місток через річку).

Вихователь гуде, зображуючи паровоз: «Уууу!» Всі діти — вагончики їдуть, гудуть: «Ууу!» Але от зупинка. «Шшшш!» — повторюють діти за педагогом. «Куди це ми приїхали?» — запитує вихователь. Якщо малютам важко відповісти, допомагає: «Поїзд привіз усіх на галявину, де ростуть квіточки». Діти збирають квіти.

Всі квіти зібрані в кошики, паровоз дає протяжний гудок. Поїзд їде через місток до «лісу», де діти дружно збирають грибочки, а потім бігають від дерева до дерева, ховаються за них. Знову протяжливи гудок паровоза —

усі їдуть додому. В «лісі» вихователь може запитати, чи знають діти назви таких дерев, як ялинка, береза.

ПТАШКИ Й ДОЩИК

Мета: учити дітей діяти по команді дорослого, вправляти в проголошенні звуків.

Матеріал: емблеми птахів.

Хід гри

Педагог роздає дітям емблеми птахів, уточнює, у кого яка, і пояснює: «Усі повинні слухати слова по ходу гри й виконувати названі дії». Педагог починає: «Пташки літають (діти біжать по майданчику), дзьобають зернятка (діти сідають, "дзьобають"), знову летять. Раптом налетів злий осінній вітер, завив, зашумів. ("Ввв!" — вимовляють діти.) Закапав частий дощ, застукав по даху».

«Тук! Тук! Тук!» — повторюють діти.

«Ховайтеся, пташки! А то всі пір'їнки стануть мокрими, — кличе дорослий. — Усі пташки поховалися: хто під кущик, хто під листок (діти сідають).

Дощик пройшов, і знову пташки полетіли, веселу пісеньку заспівали, радіють» (діти імітують голоси знайомих птахів).

Гра триває. Можна ускладнити сюжет появою на майданчику собачки, автомобіля. Щораз діти-пташки розлітаються в різні сторони.

ДІД МОРОЗ

Мета: прищеплювати дітям уміння виконувати характерні рухи.

Хід гри

Вихователь пропонує дітям почати гру. Усі разом згадують, що Дід Мороз живе в лісі й приносить узимку дітям подарунки. Вихователь говорить грубим голосом:

— Я — Мороз, Червоний ніс. Бородою заріс. Я шукаю в лісі звірів.
Виходьте швидше! Виходьте, зайчики!

Діти стрибають назустріч вихователеві, як зайчики.

Вихователь: Заморожу! Заморожу!

Вихователь намагається піймати дітлахів. Діти розбігаються. Гра повторюється.

Щоразу «Дід Мороз» запрошує виходити з лісу нових звірів (ведмедиків, лисичок), лісових пташок. Діти імітують їхні рухи, а потім тікають від «Діда Мороза».

«СНІГУРІ ТА КІТ»

На одному боці майданчика за лінією розставлені стільчики, а на протилежному — гімнастичні лави або дерев'яні кубики заввишки В-20см — це «стріха». Діти-«снігурі» сидять на стільчиках, а одна дитина — сидить осторонь. На слова вихователя: Йдуть до нас морози люті, Снігурі сидять надуті, Пташенята стриб, стриб, стриб, Малесенькі диб, диб, диб, — діти підводяться і стрибають по всьому майданчику. Вихователь продовжує:

Їжу по снігу шукають, під стріхою спочивають, — «снігурі» удають, що шукають їжу, а потім біжать і стають на лави. Вихователь каже:

Пташенята стриб, стриб, стриб, Малесенькі диб, диб, диб. Діти зіскакують з підвищення і вільно стрибають по майданчику, після слів вихователя:

Котик підкрадається, До пташок добирається, — «кіт» нявчить і починає наздоганяти «снігурів», які тікають від нього імагаються забігти за лінію стільчиків. Після цього обирають іншого кота, і гра повторюється.

СНІГ КРУЖЛЯЄ

(за віршем А. Варто)

Мета: навчити дітей співвідносити власні дії з діями учасників гри.
Матеріал: обідки з емблемами сніжинок.

Хід гри

Вихователь нагадує дітям, що сніг легкий, він повільно падає на землю, кружляє, коли подме вітерець. Потім пропонує всім учасникам гри

обідки-сніжинки. Вихователь пропонує дітям покружляти, вимовляючи: «Сніг, сніг кружляє, біла вся вулиця!» Потім жестом запрошуючи дітей наблизитися, вимовляє: «Зібралися ми всі в коло, закружляли, як сніжок». Діти виконують дії довільно й наприкінці повільно присідають. Вихователь вимовляє: «Подув холодний вітер. Як? В! ("В-в-в!" — вимовляють діти.) Розлетілися, розлетілися сніжинки в різні сторони». Діти розбігаються по майданчику. Гра за бажанням дітей повторюється 3—4 рази.

«ГОНКИ НА ОДНІЙ ЛИЖІ»

Декілька гравців йдуть 15—20м, ковзаючи на одній лижі й відштовхуючись палками. Перемагає той, хто дійде фінішу першим і жодного разу не вступить вільною ногою у сніг.

«ДОЖЕНИ!»

На снігу по колу (діаметром 10—15 м) прокладають лижню. Двоє гравців стають на лижню на рівній відстані одне від одного. За сигналом вихователя діти біжать по колу в одному напрямку, намагаючись наздогнати одне одного. Пізніше діаметр кола можна збільшити до 25—30 м, а кількість дітей, що стають одночасно на лижню на рівній відстані один від одного і наздоганяють попереднього, до 6—8 чоловік.

«НА ЛИЖАХ З ГІРКИ»

Хто швидше. Кілька дітей (троє-четверо) стають на вершині гірки на відстані 2—3 кроків одне від одного. За сигналом вихователя вони одночасно, відштовхуючись палками, спускаються з гірки. Хто першим перетне лінію фінішу, накреслену на снігу, той вважається переможцем.

ХТО ДАЛІ ПРОЇДЕ.

Діти шикуються у колону по двоє або по троє з інтервалом 2—3м на лижах без палок. Перед кожною колоною на відстані 3—4м поставлено прапорці. Потім за сигналом вихователя вони біжать до прапорця і з'їжджають з гірки по черзі одне за одним, а внизу ризкою на снігу відмічають місце, де вони зупинилися. Перемагає той, хто далі проїде.

Під час проведення цих ігор слід попередити дітей, щоб вони не перебігали схил назустріч тим, хто спускається. Крім того, ці ігри можна проводити як змагання між 2—3 командами.

«ПІДНІМИ»

Під час спускання з гірки дитина повинна підняти прапорець (шишку, гілку тощо). Піднімаючи предмет, треба присісти, зігнувши ноги, а потім випрямитися. Повторюючи гру, предмет кладуть то зліва, то справа від лижні, щоб діти піднімали його відповідною рукою.

"ШВИДКО В ГОРУ"

Дітей розподіляють на 2—3 команди, які шикуються в колони по одному за лінією старту біля підніжжя схилу. За сигналом вихователя всі діти на лижах намагаються якомога швидше піднятися на схил. Перемагає та команда, яка швидше підніметься на схил у повному складі. Спосіб підйому може бути довільним або його визначає вихователь до початку гри (ступаючим кроком, «ялинкою» або «драбинкою»). Ці діти танцюють під будь-яку мелодію, а решта плещуть у долоні у долоні.

ВОРОНА Й СОБАЧКА

Мета: учити дітей наслідувати рухи і голоси птахів; рухатися, не заважаючи один одному.

Матеріал: велика іграшкова собачка, емблеми із зображенням ворон.

Хід гри

Вихователь вимовляє:

Біля ялинки зеленої

Стрибають, каркають ворони: «Кар! Кар! Кар!»

Діти стрибають, зображуючи ворон, видають каркаючі звуки. Педагог підходить до «ворон», бере в руки іграшкову собачку й говорить:

Отут собачка прибігла

І ворон усіх розігнала: «Гав! Гав! Гав!»

«Ворони» розбігаються в різні боки. Гра за бажанням дітей повторюється 2—3 рази.

КОЗА РОГАТА

Мета: учити дітей виконувати дії у відповідності зі словами вірша.
Матеріал: емблеми з мордочкою кози.

Хід гри

Вихователь пропонує: «Давайте гратися. Всі ми будемо козами. Покажіть, як коза йде-бредє, як ніжками тупотить, очима кліпає. А як голос подає? Покажіть, які в неї ріжки. Ой, які всі рогаті! Як будете буцатися? Тепер давайте гратися».

Вихователь робить вигляд, що буцає дітей. Діти розбігаються, починають «буцатися» і кричати: «Ме-е-е!»

Гра повторюється 2—3 рази.

ПТАШКИ, РАЗ! ПТАШКИ, ДВА!

Мета: вправляти дітей у виконанні рухів, навчати рахунку.

Хід гри

Вихователь говорить: «Зараз будемо гратися. Скільки в пташки лапок? А очок, крилець?» Пташки, раз! (Діти висувають уперед одну ногу.) Пташки, два! (Висувають іншу ногу.) Скік-скік-скік! (Діти скакають на обох ногах.) Пташки, раз! (Діти піднімають крильце.) Пташки, два! (Піднімають крильце.) Тріп! Тріп! Тріп! (Діти плескають у долоні.) Пташки, раз! (Діти закривають рукою одне око.) Пташки, два! (Закривають інше око.)

«Пташки» відкривають очі й бігають, махають крильцями, цвірінчать, пищать. Вихователь: «Все, полетіли!» За бажанням дітей гра повторюється 2—3 рази

КОЛОБОК (інсценівка казки)

Мета: сприяти активному запам'ятовуванню тексту казки, вимовлянню знайомого тексту з різною інтонацією.

Матеріал: великі макети персонажів казки; колобок (пластмасовий чи зіплений з кольорового тіста й розфарбований дітьми).

Хід гри

Колобок котиться по зеленій весняній траві від одного звіра до іншого. Діти, взявшись за руки, пересуваються за ним і всі разом співають пісеньку.

Вихователь веде розповідь і щоразу, зустрічаючи нового звіра, повторює: «Котиться, котиться колобок, а назустріч йому... Хто?» Наступного разу можна обіграти казку «Теремок» чи «Снігуронька й лисиця», або інші казки, знайомі дітям.

КУРЧАТА Й СОБАЧКА

Мета: вправляти дітей у виконанні різних дій; у лазінні й підлазінні під шнур.

Матеріал: емблеми курчати, велика іграшкова собачка, шнур.

Хід гри

Вихователь роздає дітям емблеми курчати. Закріплює протягнений шнур на висоті 60—70 см від землі — це будиночок курчати. На відстані 2 м від шнура будиночок собачки — будка.

Малята-курчата перебувають за шнуром. Вихователь-курочка скликає «курчат»: «Ко-ко! Ідіть зернятка поклювати!» «Курчата» підлазять під шнур, бігають по майданчику перед собачкою, пищать. Вихователь підходить до собачки, бере-її в руки: «Гав! Гав!» «Курчата» тікають у різні боки. «Курочка» кличе «курчат» сховатися в будиночку (підлазити під шнур), а сама погрожує собачці: «Не лякай моїх діток!»

Гра повторюється 3—4 рази.

ЗАЙЧИК СІРИЙ

Мета: учити дітей уважно слухати й діяти згідно з текстом вірша.

Матеріал: емблеми із зображенням зайчат.

Хід гри

Вихователь роздає дітям емблемки й пояснює, що вони повинні уважно слухати й виконувати дії. Вихователь вимовляє: Зайчик сірий умивається,

Видно, в гості він збирається. {Діти «вмиваються».)

Вимив носик, Вимив хвостик,

Вимив вухо. (Діти труть долоньками носи, «хвостики», вуха.)

Витер сухо! І поскакав: Скік-поскік!

Скік-поскік! (Діти скакають.) Вихователь запитує в дітей: «До кого в гості стрибаєш, зайчику? Скажи нам».

Гра повторюється.

ГУСИ

Мета: учити дітей діалогової мови.

Матеріал: вовк (м'яка іграшка).

Хід гри

Вихователь, тримаючи в руках іграшку — вовка, пояснює дітям: «Гуси ходили в поле свіжої травички поскубати, потім викупалися в річці, зібралися додому, але не можуть пройти! Під горою сидить вовк, хоче гусей схопити». Вихователь:

Гуси, гуси! (Діти: «Га-га-га!») Їсти хочете? (Діти: «Так, так, так!») Хліба з маслом? (Діти: «Ніш») А чого ж вам? (Діти: «Цукерок!!!») Летіть додому!

Дорослий вимовляє разом із дітьми:

Сірий вовк під горою

Не пускає нас додому.

Раз, два, три — додому біжи!

Діти біжать на веранду.

Дорослий бере у руки вовка, гарчить, «доганяє» дітей, потім хвалить:

«Молодці, гуси! Усі долетіли, не піймав нікого вовк!» За бажанням дітей гра повторюється; «вовком» може бути ди-тина з старшої підгрупи.

КІШКА Й МИШКИ

Мета: учити дітей імітувати звуки, що їх видають мишки; бігати тихо, як мишки.

Матеріал: велика іграшка — кішка, емблеми з мордочками мишок, шнур.

Хід гри

Вихователь пояснює, що по один бік шнура буде будиночок мишок — нірка. По інший бік від шнура (на відстані 2—2,5 м) на лавочці сидить кішка.

Роздає всім дітям зблемки й запрошує «мишок» до нірку. Вихователь повільно вимовляє: На ослоні близ доріжки

Уляглась й дрімає кішка. («Мишки» підлазять під шнур, обережно бігають, пищать.)

Кішка очі відкриває

Й мишенят всіх доганяє:

Няв! Няв! («Мишки» ховаються в нірку.)

Вихователь бере іграшку-кішку й доганяє дітей. Гра повторюється 2—3 рази.

«КУРОЧКА Й ГОРОШИНКИ»

З числа гравців обирають «курочку» і 3-4 «горошинки». Інші діти стають у коло, взявшись за руки. За сигналом вихователя: «Горошинки «окотилися!» —, «горошинки» розбігаються, вбігають у коло, підлізаючи під руки дітей, і вільно вибігають з нього. «Курочка» намагається спіймати «горошинки». Гра закінчується, коли переловлять усі «горошинки». Діти ніколи не затримують «горошинок» і «курочку», коли вони біжать. Якщо «курочка» довго не може впіймати «горошинку», гру припиняють. З часом гру можна ускладнити введенням ще однієї «курочки».