



Рухливі ігри на орієнтування в просторі

ВІДГАДАЙ, ЧИЙ ГОЛОС

Мета: виховувати увагу та спостережливість.

Хід гри

Діти, узявшись за руки, утворюють коло. У центрі кола стоїть ведучий із заплученими очима. Діти йдуть по колу праворуч і говорять:

Дружно, діти: раз, два, три!

Разом вліво поверни!

Усі разом повертаються і йдуть в протилежний бік. Потім промовляють:

А як скажем скок, скок, скок,—

Відгадай, чий голосок!

Слова «Скок, скок, скок» проговорює тільки одна дитина, заздалегідь призначена вихователем. Коли діти вимовлять усі слова, ведучий розплющує очі й намагається відгадати, хто сказав: «Скок, скок, скок». Якщо він відгадав, то ведучим стає дитина, голос якої відгадали, і гра повторюється знову.

Рекомендації до гри

Ведучий не має права розплющувати очі, поки не завершиться вірш.

Продай , бабусю, качку

Мета: *вправляти дітей у бігові з ловлею. Розвивати спритність, уміння орієнтуватися в просторі.*

Хід гри:

Діти стоять у колі. Всі діти – “качки”. В середині кола стоїть бабуся, за колом – “вовк”.

Вовк. Продай, бабусю, качку Олю.

Бабуся. Бери!

Качка Оля вибігає з кола, вовк має її наздогнати. Якщо качка встигла оббігти коло і прибігти на своє місце, вовк просить іншу качку. Якщо ж упіймав качку, забирає до себе і знову йде до бабусі по качку.

Заєць без хатки

Мета: *вправляти дітей у бігові з ловлею. Розвивати уміння орієнтуватися в просторі.*

Хід гри

Лічилкою обирають “мисливця” та “зайця”, у якого немає “хатки”. Обидва стають на протилежних боках майданчика. Решту дітей розподіляють на підгрупи — по чотири-п'ять у кожній. Кожна підгрупа стає кружка — це заяча хатка, всередині одна дитина — заєць. Кола розташовані на певній відстані один від одного (залежно від розмірів

майданчика). Вихователь промовляє: “Один, два, три” — гру розпочни. На рахунок “один” заєць без хатки починає тікати, на “три” — мисливець починає ловити його. Заєць, якого ловить мисливець, може забігти у будь-яку хатку. Тоді заєць-господар має з неї вибігти, а мисливець вже ловить його. Коли мисливець упіймає якогось зайця, гра повторюється з лічилки.

Примітка. У хатку до зайця мисливцеві забігати не можна. Двом зайцям не можна бути в одній хатці. Якщо мисливець довго не може упіймати зайця, на цю роль обирають іншу дитину

Світлофор

Мета: *Виховувати витримку, кмітливість та орієнтування в просторі.*

Хід гри

Гра проводиться на ділянці дитячого саду.

Позначаються дві пересічні дороги, лінії тротуарів, пішохідні переходи. В центрі перехрестя встає Світлофор – хлопчик з червоними кругами по боках і зеленими – на спині і грудях, два жовті круги він тримає в руках.

Діти діляться на групи: пішоходів (можна розподілити дітей поодиноці, парами і групами), автомобілі (по одній людині) і автобуси (декілька дітей вишиковуються один за одним, тримаючись за плечі або за пояс).

Пішоходи починають рух по тротуарах, автомобілі – по дорогах, дотримуючи сигнали Світлофора. Світлофор повертається до них то боком, то обличчям або спиною, відповідно вирішуючи або забороняючи рух, то піднімає вгору жовті круги. До моменту початку гри діти вже повинні знати, що означають сигнали світлофора. Порушники Правил дорожнього руху в цій грі підлягають штрафів: пояснюють свої помилки.

СКАРБ

Мета: *вправляти в орієнтуванні в просторі; розвивати спостережливість, увагу.*

Матеріал: будь-який невеликий предмет.

Хід гри

Ця гра може проводитися на ділянці або в приміщенні. Обирається «шукач скарбів», він йде і чекає, поки його не покличуть. Решта дітей ховає який-небудь предмет у віддаленому куточку ділянки, кличе «шукача скарбів» і дає йому приблизно таке завдання: «Підеш прямо, дійдеш до пенька, від нього повернеш праворуч, дійдеш до тинка, потім повернеш ліворуч, пройдеш три кроки прямо і починай шукати, на тому місці знаходиться скарб». «Шукач скарбів» починає шукати, за необхідності йому повторюють опис маршруту. Коли він знаходить «скарб», його вітають, потім обирається новий «шукач скарбів» і гра повторюється.

ПІЖМУРКИ

Мета: виховувати увагу, спостережливість, орієнтування у просторі.

Хід гри

Діти стоять у колі на відстані витягнутих у сторони рук. Усередину кола обирають двох дітей: одній дитині зав'язують хустинкою очі, другій — дають до рук дзвіночок. Дитина із дзвіночком бігає по колу, а «піжмурка» її ловить, слухаючи дзвіночок. Коли «піжмурка» зловить дитину із дзвіночком, то всередину кола обираються інші діти, і гра продовжується.

Рекомендації до гри

Гру можна проводити без дзвіночка. Дитина, яка тікає, іноді плече в долоні. «Піжмурка» запитує: «Де ти?» Дитина, яка тікає, відповідає: «Я тут!» «Піжмурка» за голосом ловить її. 250 745 ігор для дошкільників

ГОРЮДУБ

Мета: виховувати увагу, витримку; учити орієнтуватися в просторі.

Хід гри

Діти шикуються парами і стають одне за одним. Одна дитина стає на 2–3 кроки попереду всіх на визначеній лінії або накресленому колі. Це — «горюдуб».

Горюдуб

Гори, гори, ясно,

Щоб не погасло.

Раз, два, три,

Остання пара, біжи!

За командою «Біжи!» діти в останній парі розбігаються вздовж колон (одна дитина з правого, друга — з лівого боку), щоб попереду «горюдуба» взятися за руки. «Горюдуб» намагається спіймати одного з них, поки вони не з'єднали руки. Кого «горюдуб» спіймає, той стає на його місце. Гра триває, поки всі пари не перебіжать із кінця колони. Пара, яка утворилася, стає попереду, решта — відступає назад. Гра завершується, коли всі діти пробіжать по одному разу.

Рекомендації до гри

Якщо «горюдуб» не спіймає будь-кого з першої пари, він залишається в цій самій ролі. Якщо не зловить жодної дитини з двох пар, то вихователь обирає нового «горюдуба» з останньої пари, яка бігала.

ЗАБОРОНЕНИЙ РУХ

Мета: виховувати увагу, кмітливість, швидку орієнтацію.

Хід гри

Діти стають у коло на відстані витягнутих у сторони рук. Вихователь також стає з ними в коло і пропонує виконувати за ним усі рухи, за винятком «забороненого», який він сам установив. Наприклад, не можна поставити руки на пояс. Вихователь виконує різні рухи, а всі діти повторюють їх. Раптом він виконує «заборонений рух». Хто з учасників гри помилиться, той робить крок уперед або штрафується. Потім він продовжує грати.

Гра проводиться впродовж 5–6 хвилин, після чого вихователь називає дітей, які не припустилися жодної помилки.

Рекомендації до гри

Вихователь стежить за тим, щоб гравці повторювати всі вправи, крім «забороненого» руху. Штраф може бути таким: пострибати на обох ногах, як зайчик; промовити скоромовку; відгадати загадку та ін.

БЕРЕЖИ ПРЕДМЕТ

Мета: виховувати спостережливість, кмітливість та швидку реакцію.

Хід гри

Діти стоять у колі на відстані кроку одне від одного, ноги трохи розставлені, руки за спиною. Біля ніг кожної дитини — кубик 252 745 ігор для дошкільників або маленький м'ячик. У центрі — ведучий, який переходить з одного місця на інше і намагається захопити будь-який кубик або м'ячик. Діти присідають, захищаючи свій предмет руками. Коли ведучому вдається взяти кубик (м'ячик) у двох-трьох дітей, то призначається новий ведучий, і гра повторюється.

Рекомендації до гри

Спочатку вихователь має призначити на роль ведучого найспритнішу дитину, потім цю роль поступово виконують усі діти. Ті, у кого забрали предмет, роблять крок назад із кола і стоять так, поки не завершиться гра.

ЧИЙ ВІНОК КРАЩИЙ

Мета: *рудосконалювати навички ходьби по колу; виховувати увагу та орієнтування у просторі.*

Хід гри

Діти об'єднані у дві рівні групи. Кожна з них утворює коло.

На слова або пісню вихователя:

Візьмемось за руки,

Підемо на луки,

Сплетемо віночок,

Станемо в таночок! —

діти беруться за руки і йдуть по колу ліворуч. На останні слова зупиняються, піднімають руки. Вихователь у цей час продовжує:

Чий найкращий віночок,

Той і піде в танок!

Після цих слів діти швидко опускають руки на плечі своїм сусідам. Вихователь зазначає, у якому колі діти швидко поклали руки на плечі та дотримують форми кола. Ці діти танцюють під будь-яку пісню вихователя, а решта плеще їм у долоні. Гра повторюється.