

Муниципальное автономное дошкольное
образовательное учреждение детский сад «Детство»
- комбинированного вида – СП детский сад №143



ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ И РОДИТЕЛЕЙ



ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ И РОДИТЕЛЕЙ

Подвижные игры, контактные игры на объединение участников.

1. Игра «Летает – не летает»

Дети стоят полукругом. Ведущий называет предметы, если предмет летает – дети поднимают руки. Если не летает – руки у детей опущены. Ведущий может сознательно ошибаться, у многих детей руки непроизвольно, будут подниматься. Необходимо своевременно удержаться и не поднимать рук, когда назван нелетающий предмет. Кто не удержался – платит фант, который в конце игры выкупается.

2. Игра «Цветик-семицветик»

Каждая семейная пара получает цветик-семицветик. Участники игры задумывают семь желаний. Потом семьи называют свои желания и определяют, какое желание загадали больше всего раз.

3. Игра «Кто позвал?»

Дети стоят в кругу. Один из играющих встает в центр круга и закрывает глаза. Ведущий подходит и притрагивается к кому-либо из участников игры. Тот громко называет имя водящего. Ведущий: «Кто позвал тебя?». Ребенок, стоящий в кругу, называет имя товарища.

4. Игра «Займи свое место»

Дети садятся на стульчики, расположенные по кругу. По сигналу взрослого (музыка, бубен), они встают и бегут по кругу. В это время ведущий убирает один стул, по сигналу дети спешат занять стульчики. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один ребенок.

5. Игра «Вышли мышки как-то раз»

Выбирается водящий – «кот», остальные дети – «мыши». «Кот» сидит (стоит) и наблюдает за «мышами». Ведущий, вместе с детьми, начинают произносить стихотворный текст:

Вышли мышки как-то раз
Посмотреть, который час.
Раз, два, три, четыре,
Мышки дернули за гири.
Вдруг раздался страшный звон!
Бом-бом-бом-бом!
Убежали мышки вон.

Во время произнесения стихотворения мышки подходят к коту ближе, выполняют движения, соответствующие тексту. Услышав последнее слово, мышки убегают, а кот их ловит. Пойманные мышки выходят из игры.

6. *Игра «Съдобное – несъдобное»*

Дети садятся в круг. Водящий говорит задуманное им слово и бросает мяч. Если слово обозначает еду, то ребенок должен его поймать «съесть», если слово обозначает несъдобный предмет, мяч не ловится.

7. *Игра «Тропинка»*

Дети выходят на середину зала, делятся на две команды. Каждая команда берется за руки, образуя два круга, и по сигналу ведущего начинают движение по кругу до тех пор, пока не прекратится музыка. После этого ведущий дает задание: «Тропинка» - дети становятся друг за другом, кладут руки на плечи впереди стоящего, «Копна» - все участники игры направляются к центру своего круга, соединив руки в центре, «Кочки» - участники игры приседают, положив руки на голову.

8. *Игра «Коршун и наседка»*

Из участников игры выбираются «коршун» и «наседка». За наседкой, держась, друг за друга, встают остальные «цыплята». Коршун пытается поймать цыплят, а наседка не дает ему их поймать. Как только коршун заденет одного из цыплят, наседка стает коршуном.

9. *Игра «У кого конфета»*

Участники сидят на стульях по кругу с закрытыми глазами. Ведущий дает одному или нескольким участникам конфеты, они их кладут в рот. После этого все открывают глаза и пытаются определить, кто съел конфету (можно дать любой мелкий предмет, тогда его держат в руках).

10. *Игра «Нади своего ребенка»*

Один из родителей закрывает глаза и ощупывает каждого играющего ребенка. Дети должны стоять молча, можно менять одежду. Взрослый найдя ребенка, называет его имя и снимает повязку с глаз. Если родитель ошибся, то платит фант, который в конце игры выкупается. Необходимо, чтобы все родители участвовали в отгадывании.

11. *Игра «Найди свой цветок»*

У каждой семьи цветок определенного цвета, но все лепестки ветер разнес в разные стороны. Надо найти и собрать свой цветок. Побеждает семья, которая первая справится с заданием.

12. *Игра «Птички и гнездо»*

На полу лежат обручи – это гнезда. Дети изображают птичек, при словах ведущего «Полетели» птички вылетают из гнезд. По команде «Домой» птички должны быстро вернуться в свое гнездо, если ребенок ошибся или прилетел последний – выбывает из игры.

Сюжетные игры

1. Игра «Облака»

Ведущий читает стихотворение, а дети изображают соответствующие эмоции на своем лице.

По небу плыли облака,
А я на них смотрел.
И два похожих облака
Найти я захотел.
Я долго всматривался ввысь
И даже щурил глаз,
А что увидел я, то вам
Все расскажу сейчас.
Вдруг по небу грозное
Страшилище летит
И кулаком громадным
Сердито мне грозит.
Ох, напугался я, друзья,
Но ветер мне помог:

Так дунул, что страшилище
Пустилось наутек.
А маленькое облачко
Над озером плывет,
И удивленно облачко
Приоткрывает рот.
- Ой, кто там, в глади озера
Пушистенский такой?
Такой мохнатый, мягонький,
Летит, летит со мной! –
Так очень долго я играл
И вам хочу сказать,
Что два похожих облачка
Не смог я отыскать.

(Во время чтения дети передают настроение: любопытство, злость, страх, удивление, печаль)

2. Игра «Котята»

Ведущий читает английскую народную песенку в переводе С.Я. Маршака. Дети передают настроение с помощью мимики, жестов:

Два маленьких котенка поссорились в углу.
Сердитая хозяйка взяла свою метлу
И вымела из кухни дерущихся котят,
Не справившись при этом, кто прав, кто виноват.
А дело было ночью, зимою, - в январе.
Два маленьких котенка замерзли во дворе.
Легли они, свернувшись, на камень у крыльца.
Носы уткнули в лапы и стали ждать конца.
Но сжалилась хозяйка и отварила дверь.
- Ну что, - она спросила, - не ссоритесь теперь?
Прошли они тихонько в свой угол на ночлег.
Со шкурки отряхнули холодный, мокрый снег.
И оба перед печкой заснули сладким сном,
А вьюга до рассвета шумела за окном.

(Во время чтения дети передают настроение: злость, грусть, страх, спокойствие)

Творческие игры.

1. Игра «Да» и «Нет» не говори»

Дети располагаются по кругу. Водящий, передавая предмет (мяч или игрушку), задает вопрос, на который должен ответить его товарищ. В ответах не должно быть слов: «да», «нет», «черный», «белый». Проигравшие отдают «фанты». В конце игры «фанты» выкупаются (дети читают стихи, поют песни и т.д.)

2. Игра «Царь – картошка»

Из участников выбирается царь, остальные определяют движение, которое они будут показывать царю (подметают пол, поют песню). Подходят к царю и говорят: - «Царь-картошка, прими нас на работу!». Царь отвечает: - «А что вы делать умеете?». Дети отвечают: - «Мы не скажем, а покажем!» и показывают выбранное действие, не произнося ни слова. Царь отгадывает, если отгадал – ловит любого участника. Кого поймал, становится царем.

3. Игра «Ходим кругом»

Участники игры, взявшись за руки, образуют круг. Ведущий становится внутри круга. Медленно двигаясь вправо или влево по кругу, играющие запевают песенку, в которой упоминается имя водящего:

Ходим кругом, друг за другом.

Эй, ребята, не зевать!

Все, что (имя водящего) нам покажет,

Будем дружно повторять!

Круг останавливается, и ведущий показывает какие-либо движения (прыгает как лягушка, принимает смешную позу и т.п.). Все ребята должны в точности повторять его движения. После этого ведущий подходит к кому-либо из детей в кругу и кланяется. Тот, кому поклонился, становится ведущим.

4. Игра «Чудесный мешочек»

Ведущий проходит по кругу с мешочком, в котором находятся мелкие предметы. Каждый из участников опускает руку в мешок и, не заглядывая в него, берет любой предмет. После того как все получают предмет, ведущий объясняет условия игры, «найти сходство между ним и вашей семьей».

5. Игра «Настроение»

Участникам предлагаются картинки с изображением эмоций. Дети пытаются определить, что случилось. (напр. Радость – выглянуло солнышко, пришла мама и т.д.)

6. Игра «Сказочное конфетти»

Участникам предлагается объединить несколько сказок в одну (напр. Снежная королева встречает Красную шапочку, которая идет в гости к Карлсону и т.д.). Вариантов переплетений может быть множество, главное – не забывать о первых героях.

7. *Игра «Рисунки по кругу»*

У каждого участника лист бумаги и карандаши. В течении тридцати секунд они рисуют на листах (дается определенная тема). Потом передают свой рисунок соседу справа и продолжают рисовать. И так передается по кругу, пока рисунок не вернется хозяину.

8. *Игра «Цветные рассказы» «Цветик – семицветик»*

Участникам предлагается придумать сказку, используя игру «Цветные рассказы». Предлагается карточка, на которой в определенной последовательности обозначены цвета (напр. Красный, желтый, коричневый, зеленый). Придумайте сказку или рассказ, где все эти цвета присутствуют.

9. *Игра «Сказка в заданном ключе»*

а) «сказка по-новому» – за основу берётся старая сказка, но детям предлагается наделить героев противоположными качествами (лиса становится послушной; заяц хитрым...);

б) «сказка – калька» – главные герои сказки остаются, но попадают в другие обстоятельства – фантастические, невероятные («лиса и заяц обитают на летающей тарелке; Золушка живёт в девятиэтажном доме» и т.д.);

10. *Игра «Если бы»*

Участникам предлагается помечтать на тему:

«Если бы я был волшебником...»

«Если бы я оказался на необитаемом острове...»

«Если бы снова стал ребенком...»

«Если бы я стал взрослым...»

11. *Игра «Произнеси фразу»*

Участники произносят фразу с разными эмоциями: радость, грусть, злость и т.д.

12. *Игра «Пословицы»*

Участникам предлагается объяснить пословицы:

Без корня и трава не растет.

Сердце матери лучше солнца греет.

Против шерсти не гладят.

У семи нянек дитя без глазу.

Не мы на детей походим, они на нас.

Кто родителей почитает, тот вовеки не погибает.

13. *Игра «Облака»*

Участники смотрят на облака и говорят, на что они похожи.

14. *Игра «Чудесные превращения»*

Участники из набора геометрических фигур составляют разнообразные сюжеты.

15. Игра «Веселые картинки»

Участники выкладывают предметные картинки друг за другом, но при этом должны связать одну картинку с другой.

16. Игра «Ошибки художника», «Дорисуй»

Дети должны найти то, что художник нарисовал не правильно, что забыл нарисовать или из отдельных линий, геометрических фигур создать свой рисунок.

17. Игра «Найди отличия»

Дети находят отличия между рисунками.