

Детский совет

Игры и развлечения

**Человек- транспортир**

Все стоят в кругу, наклонившись так, чтобы руки касались пальцев ног. Ведущий сообщает детям, что они будут постепенно выпрямляться, держа руки прямо перед собой. В то же время они будут считать до двадцати, так что к двадцати руки их полностью подняты вверх. Дети должны будут помнить, где находятся их руки под разными номерами. Тогда вы можете назвать номера от одного до двадцати, и группа принимает положение, соответствующее каждому номеру. *В упрощенном варианте, можно предложить детям считать до 5 или до 10*. Когда дети хорошо выучат правила, им нравится считать самим.

Импровизация

Два ребенка выходят в центр круга и начинают разыгрывать простую сценку, например, дорога в детский сад, помощь маме, катание с горки и т.д. В любой момент кто-то из круга может включить «заморозку». Участники «замерзают», а тот, ребенок, что «нажал заморозку» идет в центр и занимает место одного из актеров, встав в точно такое же положение. Затем участники начинают теперь разыгрывают другую сцену, которая «стартует» с «остановленных позиций».

Перестраивалки

В этом упражнении дети будут формировать и расформировывать группы так быстро, насколько это возможно. Ведущий бьет в гонг или звонит в колокольчик, а затем дает указания для формирования групп, например «Собраться в группы по 3». Затем ведущий снова бьет в гонг и дает другое указание: «Собраться в группы, где у всех есть что-то одинакового цвета». Игра проходит очень быстро.

Жонглеры

Дети собираются в круг. Один ребенок держит мягкий мяч *(в соответствии с темой недели это могут быть разные предметы: бумажные снежки, мягкие игрушечные фрукты и т.д.).* Он бросает его второму ребенку, который бросает его третьему. Мяч передается каждому ребенку в группе, пока последний ребенок не бросит его обратно первому ребенку. Этот ребенок начинает «Групповое жонглирование» снова и снова. После нескольких раундов добавьте еще один мяч в группу, а затем третий. Это может быть довольно сложно. Помните, что каждый ребенок всегда бросает каждый мяч тому же человеку, которому он бросил в первом раунде.

Следуй за лидером

Воспитатель или назначенный «лидер» выполняет серию движений, или идет на прогулку, чтобы исследовать некоторые области детского сада (такие как границы прогулочного участка или залы детского сада), или просто делает разные выражения лица или движения рук. Дети подражают и «следуют» за лидером (можно ввести «карточное» усложнение игры. Каждый ребенок вытягивает карточку с разными обозначениями, 1 – Волшебник, остальные «Гномы» или «Великаны». «Волшебник» становится лидером, а остальные повторяют за ним движения «Гномы» - присев на корточки, а «Великаны» - в полный рост).

Великаны, Волшебники и Гномы

«Великаны, Волшебники и Гномы» - это вариация игры «Камень, ножницы, бумага», но гораздо активнее. *По нашему мнению данная игра не совсем вписывается в концепцию «детского совета», но может быть использована при проведении «совета» в теплое время года на свежем воздухе.* Игра проводится на поле длиной около 12 метров, в середине чертится осевая линия. Играющие делятся на две команды. Каждая команда выбирает, какую фигуру она будет показывать: Великана, Волшебника или Гнома. Команды приходят к осевой линии и, на счет три, принимают выбранную позу и говорят имя существа. Волшебник дурачит великанов, великаны побеждают гномов, гномы обманывают волшебников. Проигравшая команда должна бежать к своему «островку безопасности», которая расположен на расстоянии около 6 метров от центральной линии, пока другая команда их не поймала. Тех, кого поймали, становятся частью другой команды.

*Эту игру также можно варьировать в зависимости от темы недели. Например, тема недели «Зима», тогда фигуры можно выбирать тематические: «Снеговик», «Метелица», «Мороз» или любые другие, отвечающие вашим целям.*

Бабушкин чемодан

Воспитатель начинает со слов: “Я отправляюсь в путешествие, и мне нужно упаковать бабушкин чемодан». Тогда первый ребенок говорит, что он/она упакует в чемодан. Например, “Я отправляюсь в путешествие, и я возьму свой велосипед”. Каждый ребенок в группе добавляет по одному предмету в чемодан, а затем повторяет, что уже упаковано в чемодане. “Я еду в путешествие, и я беру свой велосипед, свои кроссовки, свою шляпу, и свою зубную щетку” и так далее, до тех пор, пока все дети не повторят это.

Вернись на место

Все дети молча думают о каком-то месте в группе. Как только воспитатель сосчитает от одного до пяти, каждый ребенок идет на место, о котором он/она подумал. Воспитатель снова считает от одного до пяти, и каждый ребенок должен вернуться на новое место перед воспитателем, прежде, чем тот скажет слово пять. Затем дети возвращаются на свое первое место, прыгая на одной ноге, пока воспитатель считает до пяти. Группа может продолжать изменять движения – например, вприпрыжку, задом наперед, прыгая, как лягушка, и т. д. Дети постарше могут заниматься этим в трех - четырех местах.

Постройся без слов

Бросьте вызов детям выстроиться в соответствии с их месяцем и днем рождения, без слов.

*На наш взгляд это достаточно сложное упражнение для детей дошкольного возраста. Для начала предложите детям построиться по месяцу рождения, но используя слова, а затем постепенно усложнять задание.*

Четыре (или пять) песен

Перед началом деятельности напишите названия песен на карточках, одна песня на карточку. Каждому ребенку понадобится карточка. Выбрать количество песен необходимо в зависимости от количества детей в группе и размера группы, в которой вы хотите, чтобы дети оказались. Например, если у вас есть двадцать четыре ребенка и вы хотите, чтобы они в конечном итоге оказались в группах по три, вы выберете восемь песен и напишите каждую песню на трех карточках. Обязательно подбирайте песни, которые наверняка всем знакомы. *Для нечитающих детей можно обозначать песни условными символами, но предварительно проговорить, какая песня обозначена тем или иным символом.* Чтобы начать игру, раздайте карточки. Дети ходят по группе, напевая песню, которая написана на их карточке. Когдаони встречаются с другими детьми, напевающими эту песню, они образуютмаленькую группа. Игра может закончиться, когда каждая группа поетсвою песню. *Таким образом можно закреплять песни, разучиваемые детьми к утреннику.*

Игра «Заморозка»

Воспитатели используют «Заморозку» для обучения детей замирать, когда звучит звонок или другой сигнал. Воспитатель приглашает детей поболтать и передвигаться по группе. Затем педагог поднимает руку или звонит в колокольчик, чтобы показать, что дети должны «замерзнуть». Затем воспитатель считает, сколько времени занимает у детей то, чтобы остановиться, посмотреть на воспитателя и успокоиться. Затем детям, чтобы сократить это время бросают вызов «побить свой рекорд».

Игра «Язык жестов»

Дети стоят по кругу. Первый ребенок произносит свое имя, делая жест для каждого слога в имени. Например, Денис может хлопнуть в ладоши на слог «Де» и щелкнуть пальцами на слог «нис». Затем группа повторяет его имя и жесты. Игра продолжается по кругу, пока каждый ребенок не назовет свое имя.

Категории

Выберите (или попросите ребенка выбрать) категорию, например реки, столицы Штатов или автомобили. *В детском саду логичнее использовать простые и хорошо знакомые детям категории*, *например, овощи, имена девочек, мальчиков. Животные и т.д.* Работая в небольших группах, дети имеют ограниченное количество времени для мозгового штурма, чтобы написать как можно больше слов из данной категории *(либо зарисовать)*. Например, если категория «Реки», дети могут придумать “Исеть, Лена, Волга и т.д.». Кто-то в группе должен записывать ответы и некоторые из них должны быть пресс-секретарем. Когда время истекло, позвоните в колокольчик или используйте какой-либо другой заранее оговоренный сигнал для остановки действия. Дети образуют круг. «Пресс-секретарь» каждой группы рассказывает, сколько товаров находится на его/ее списке группы. Представитель группы с самым длинным списком читает список своей группы. Другие группы отмечают все слова первой группы, которые отображаются в их списках. Затем другие группы дополняют словами, которых не было в первом списке.

Человеческая камера

Один партнер ведет другого с завязанными глазами к месту. Ведущий ребенок фокусирует партнера с завязанными глазами на конкретном предмете, например цветок или ландшафт и после этого ненадолго снимает повязку с глаз, чтобы второй ребенок мог посмотреть на предмет или картинку (“сфотографировать”). Дети меняются местами. Каждый ребенок может «сделать» несколько фотографий. В конце каждого раунда дети обсуждают впечатления от сделанных снимков.

Пойман «с поличным»

Для этого действия вам понадобятся два или три (или более) небольших объекта, которые легко можно передавать по кругу за спинами детей. Один ребенок стоит в середине круга и на мгновение закрывает глаза. Дети, которые находятся в кругу, начинают как можно незаметнее передавать предметы за спинами друг друга либо они могут делать вид, что передают предмет. Ребенок, который стоит в середине, открывает глаза и пытается понять, где предметы находятся в круге. У ведущего есть три догадки, которые он должен высказать быстро. Варианты игры: поместите кольцо на веревку, которая достаточно длинна, чтобы ее хватило провести вокруг внутренней части круга. Дети держат веревку двумя руками и передают кольцо или притворяются, что передают кольцо, пока ребенок в середине пытается угадать, у кого кольцо сейчас.

Игра «Фрукты»

Каждый ребенок в круге называет фрукт, без повторений. Затем, не размыкая губ, один ребенок говорит свой фрукт, затем следуют фрукты другого ребенка - например, «яблоко, манго». Ребенок, который первоначально назвал «манго», идет дальше, пытаясь назвать, скажем «манго» плюс название еще одного детского фрукта, не размыкая губ и так далее. Это очень трудно для детей, не смеяться и показывать свои зубы в этой игре. Игра не имеет окончания, можно установить ограничение по времени, чтобы она не длилась слишком долго. В дополнение к тому, что эта игра очень веселая, она развивает навыки слушания.

Можно мне, Мама?

“Можно Мне, Мама?” это традиционная игра, которая большинство педагогов знают из собственного детства. Один ребенок или воспитатель - мать; все остальные дети выстраиваются лицом к матери. Между матерью и детьми некоторое расстояние. Суть игры состоит в том, чтобы первым дотронуться до матери. Дети могут двигаться только тогда, когда мать говорит им, и даже когда она говорит им двигаться, они должны спросить “Можно мне, мама?” прежде чем сделать первый шаг. Например, мама может сказать: «Вы все можете сделать два гигантских шага вперед». Затем группа кричала: “Мама, можно мне?” Мать отвечает: “Да! и группа делает два гигантских шага в сторону матери. Если какой-либо ребенок забывает в своем волнении спросить “Можно мне, мама?” прежде чем сделать два шага, он/она должен сделать два гигантских шага назад.

Имя по памяти

Игра «Имя по памяти» очень похожа на «Бабушкин чемодан», но используется, чтобы помочь детям узнать имя друг друга, *либо что-то новое друг о друге*. Воспитатель задает детям простой вопрос, например «Ваша любимая книга?» или «Ваша любимая еда?» Дети отвечают, указывая свои имена и любимые книги или продукты. Например, первый ребенок может сказать: “Меня зовут Джей, а моя любимая книга – «Стол, за которым сидят богатые люди», второй ребенок говорит «Любимая книга Джея - это «Стол, где сидят богатые люди. Меня зовут Лори, и моя любимая книга «Маленький принц». Игра продолжается по кругу. Если ребенок не может вспомнить чье-то имя или любимую книгу или еду, он просто просит ребенка повторить.

Говори и пой

Эта музыкальная игра позволит устроить быстрый перерыв в течение утренней встречи и учит распознаванию букв и устным языковым навыкам в то же время.

1. Напишите каждую букву алфавита на карточке. Напишите “Спой песенку!” на паре дополнительных карт. (Для детей младшего возраста, изобразите картинку на этих картах, например, музыкальные ноты.) Перемешайте и сложите карточки стопкой.

2. Соберите детей в круг. Возьмите первую карточку из стопки, поднимите ее и произнесите звук. Если вы вытянете карточку «Спой песенку!», все дети вместе поют песенку.

3. Передайте стопку карт ребенку рядом с вами, и этот ребенок повторит процесс.

«Все, кто..»

«Все, кто…» - это дети, которые относятся к определенной категории. Например, педагог объявляет такую категорию, как «все, кто в кепке». Все дети, на ком надеты кепки, начинают догонять тех, на ком кепок нет. Тот, кого поймали – должен присесть, чтобы показать, что он пойман. Игра продолжается, пока всех не поймают. Игра идет быстрее и работает лучше, если есть четкие границы. Затем педагог начинает новую игру с новой категорией, например, «Все, кто носит джинсы».

«Все, кто..» (вариант с руками)

В этом варианте игры «Все, кто..» после того, как ребенка поймали, он берет за руку того, кто его поймал, и оба отправляются в погоню. Когда следующий ребенок пойман, он тоже берет их за руки, и уже трое отправляются в погоню. Это продолжается до последнего пойманного ребенка.

Электричество

«Электричество» - это невербальная форма «испорченного телефона». Дети собираются в круг, держась за руки. Один ребенок посылает невербальный «пульс» по кругу. Этот пульс передается от ребенка к ребенку до возвращается к первому отправителю. Пульс также может быть невербальным паттерном: три маленьких сдавливания и большой, или два больших сжатия и один маленький, или что-то еще. Обсудите, получает ли последний ребенок шаблон, который отправил первый ребенок?

Линии Дня Рождения (без слов)

Это групповая задача: могут ли все дети в комнате выстроиться в ряд от самого младшего к старшему, не говоря ни слова? Это определенно может быть сделано, но нелегко. Для подготовки дети могут построиться по росту или по имени в алфавитном порядке без разговоров.

Теплый ветер дует на…

Поставьте стулья в круг. Количество стульев должно быть на один меньше, чем количество участников. Участники сидят на стульях, а ведущий стоит в середине круга. Ведущий говорит «теплый ветер дует для всех, кто ……», например. «сегодня пришел в синем свитере». Каждый, кто подходит этому описанию, выходит в центр круга, а затем быстро находит новое место, чтобы сесть. Тот человек, который не нашел места – становится ведущим. Это занятие является отличным способом для детей узнать о каждом что-то новое и посмотреть, что у них общего с другими детьми.

Вариант игры «Холодный ветер дует на…» включает в себя усложнение - вы не можете вернуться на то же место, и вы не можете перейти к месту сразу слева или справа от вашего старого места.

Что?

Эта игра потребует двух маленьких предметов, таких как мячики или мешочки с фасолью. Первый человек передает один из объектов следующему в кругу и говорит: «Это \_\_\_\_\_\_\_\_», заполняя пробел, например, «Это картошка». Получатель говорит: «Что это?» Первый человек отвечает: «Картошка». Получатель говорит: «О, картошка!», затем передает объект человеку номер три, повторяя «Это картошка» и так далее. После того, как «картошка» начнет кружить по кругу, запустите второй предмет в противоположном направлении, дав ему другое название. «Это баклажан». «А что?» «Баклажан и так далее. Цель состоит в том, чтобы оба предмета полностью прошли по кругу. Можно также придумывать предметам глупые имена, например «Картошка Митрошка».

Цепная реакция

Это метод группового обсуждения, который гарантирует, что каждый ребенок говорит и что каждый ребенок услышан. Дети собираются в круг; педагог задает вопрос или просит комментарий. Первый ребенок обращается ко второму и отвечает на вопрос. Второй ребенок обращается к третьему и отвечает на вопрос. Это продолжается по кругу, пока все не скажут и все не услышат.

Тетя Маша

Ребенок, который начинает игру, выбирает ​​категорию, например, «Горячий», но больше никому не говорит. Вместо этого он дает несколько примеров, чтобы продемонстрировать категорию, рассказывая вещи, которые тетя Маша любит и не любит. Например, если категория «Горячо», он может сказать: «Тетя Маша любит тяжелые пуховые одеяла, но не любит тонкие простыни. Тетя Маша любит суп, но не любит мороженое. Другие игроки пытаются выяснить категорию. Когда они угадывают категории, они дают пример чего-то тетя Маша любит и не любит.

Алфавитная история

Первый человек в кругу начинает рассказывать историю с предложения, начинающегося с буквы «А»; Аленький цветочек рос на полянке. Следующий человек в кругу продолжает, добавляя предложение, которое начинается с «Б»: Бабушка прошла мимо цветочка и не заметила его». Дети продолжают рассказывать историю, пока не пройдут все буквы алфавита.

Да, мой капитан!

Для игры потребуется поле размером примерно 15 на 10 метров. Границы могут быть как четко обозначенными, так и условными, например, «вот до тех деревьев». В этой игре капитаном (воспитателем) подается несколько случайных команд. Существует конкретное действие, примененное к каждой команде, и последний человек или последние несколько человек, выполнившие команду – выбывают из игры. Тем не менее, хитрость для капитана заключается в том, чтобы дать и младшим и более медленным детям преимущество, называя команду до того, как определился очередной выбывший. Например, капитан может назвать «Земля», требуя, чтобы все бежали к назначенной земле в крайнем левом углу поля. Просто прежде, чем они достигнут пункта назначения (со старшим и быстрыми детьми далеко впереди), капитан называет «Море», и все должны повернуть, чтобы бежать в противоположном направлении к «морю», которое находится на крайней правой стороне поля. Теперь дети, которые были медленнее будут иметь преимущество в их движении к морю.

Команды:

Земля: бегите к одному концу поля.

Море: бегите к другому концу поля.

Порт: бегите к одной стороне поля.

Правый борт: бегите к другой стороне поля.

Прибытие капитана: выровняйтесь по центру поля и встретьте капитана салютом со словами «Да, мой капитан!»

Человек за бортом: бегите по обе стороны от поля и посмотри через край.

Спустить якоря: притворяться, что спускаете якоря стоя на месте.

Алиби

Выберите одного ребенка, чтобы он был детективом. Он покидает комнату. Пока детектив отсутствует, группа принимает решение о преступлении, которое было совершено, а затем выбирает ребенка – виновника партия и ребенка – представителя. Детектив возвращается в комнату и присоединяется к кругу. Представитель рассказывает детективу, какое преступление произошло. Теперь детектив спрашивает у каждого игрока в круге его / ее алиби: «Где ты был во время преступления? »Обойдя круг по порядку, каждый игрок дает краткое алиби из одного предложения. Детектив слушает внимательно, а затем снова просит повторить алиби, обойдя круг в том же порядке, что и раньше. Каждый игрок должен дать точно такое же алиби, используя те же слова, кроме ребенка, который был выбран в качестве виновника. Виновник слегка изменяет свое алиби. Например, первый раз, возможно виновник говорит: «Я был у врача», а во второй раз виновник говорит: «Я был у дантиста». Детектив получает три попытки, чтобы угадать, кто виновный, а затем выбирается новый детектив.

Зеркало

Дети делятся на пары. Воспитатель просит пары детей встать лицом к лицу. Один ребенок в каждой паре становится «зеркалом». «Зеркало» очень внимательно наблюдает за своим партнером и пытается копировать его действия одновременно с ним, как будто партнер смотрел в зеркало.

Капля

Один ребенок выбирается «каплей». Задача «капли» осалить всех остальных участников. Когда кто-то осален, этот человек присоединяется к «капле» и «капля» растет. Капля становится больше по мере того, как все больше детей ловятся, и продолжает расти, пока все не станут одним большим шариком. Вариацией является то, что капля разбивается на две капли, как только соединяются больше восьми человек.

Телеграф

Дети стоят в кругу, держатся за руки и закрывают глаза. Первый ребенок (или воспитатель) выбирает невербальное сообщение, такое как , например, «три быстрых, легких пожатия руки», и отправляет это следующему ребенку. Этот ребенок отправляет сообщение следующему и т. д. по кругу. После того, как сообщение обходит круг, последний ребенок в устной форме объясняет, что это было. Сообщение также может быть отправлено в обе стороны, пока ребенок не получит его с обеих сторон.

Красный свет, зеленый свет

Это еще одна старая, традиционная игра. Все дети выстраиваются в линию лицом к «светофору» (воспитатель или ребенок, выбранный для этой роли). Смысл игры в том, чтобы первым дотронуться до «светофора». Игра начинается, когда на «светофор» кричит «зеленый свет» и поворачивается спиной к игрокам. Дети бегут к светофору. Затем светофор кричит «красный свет» и поворачивается лицом. Если «светофор» заметил кого-то в движении – этот игрок возвращается на старт. Игра заканчивается, когда кто-то дотронулся до светофора. Тот, кто дотронулся до «светофора» - сам становится светофором и игра продолжается.

Горячая картошка

«Горячая картошка» (шарик, мяч) быстро передается по кругу от одного ребенка к другому, пока ведущий, стоящий за пределами круга спиной к игрокам не крикнет «Горячая картошка!». Ребенок, у которого в этот момент в руках оказывается «картошка» присоединяется к ведущему и говорит любое число *(прим.: можно установить границы чисел, например до 10, до 20 и т.д.)*. «Картошка» передается дальше, в то время как ведущий с выбранным ребенком ведут счет до названного числа. Когда они доходят до выбранного числа, то должны вместе крикнуть «горячая картошка!». Игра продолжается до тех пор, пока все дети не перейдут на сторону ведущего.

Передай звук

Первый ребенок произносит какой-то звук и передает его второму ребенку, который повторяя за первым, передает этот звук дальше, немного его меняя и так далее по кругу.

Испорченный телефон

Дети сидят в кругу. Первый ребенок (или воспитатель) шепчет простое сообщение на ухо соседу. Например, «Мне нравится шоколад». Этот ребенок затем шепчет сообщение на ухо следующего ребенка и так далее по кругу. Последний ребенок в кругу произносит сообщение вслух, и все обсуждают, изменилось сообщение или нет. Если вы хотите использовать это упражнение, чтобы попрактиковаться в разговорных навыках, спросите детей, что помогает им правильно услышать сообщение. Напишите ответы на доске. Затем отправьте новое сообщение по кругу, напоминая детям, что нужно использовать хорошие навыки общения, чтобы сообщения не искажались. Если сообщение все еще искажено, то вы можете попробовать третий раунд, в котором дети проверяют друг друга, чтобы убедиться, что они правильно услышали сообщение.

Передай маску

Ребенок, который начинает игру, делает «маску» (выражение лица), затем «передает» это выражение следующему ребенку в круге. Второй ребенок сначала повторяет выражение лица первого, затем немного его изменяет и передает новое выражение для следующего человека и так далее по кругу.

Ра-ди-о

Играющие встают в круг. Каждый слог слова «ра-ди-о» имеет свое жестовое обозначение. Один ребенок начинает со слога «ра» и поднимает правую или левую руку над головой. Одновременно указывая на любого ребенка слева или справа от себя. Этот человек говорит следующий слог, «ди» и кладет либо левую, либо правую руку под подбородок, указывая на ребенка слева или справа. Следующий игрок произносит последний слог «о» и указывает на кого-либо в кругу, который затем начинает игру снова, говоря «ра».

Цель игры - слушать, осознавать и думать о том, какие действия и слоги нужны, чтобы не ошибиться. Если игрок делает ошибку, он выходит из внутреннего круга и начинает формировать внешний круг «помех». У «помех» очень важная работа. Они должны использовать слова и звуки, пытаясь отвлечь других игроков так, чтобы они не могли сосредоточиться на действиях игры. «Помехи» не могут стоять перед игроками или использовать какие-то вещи или руки, чтобы помешать игрокам. Вместо этого они могут говорить непрерывно в ухо игрока; они могут петь; они могут рассказывать анекдоты или рассказы и т. д. Довольно скоро большинство игроков становится «помехами», а внутри круга очень мало детей, пытающихся выполнить действия. Игра заканчивается, когда остается последний игрок.

Волшебная Коробка

Воспитатель ставит воображаемую волшебную коробку в центр круга. Первый ребенок - ведущий идет к коробке и вынимает воображаемый предмет, а затем использует этот воображаемый предмет для пантомимы и деятельности. Когда кто-то из детей, стоящих в кругу догадывается, что показывает ведущий – он молча идет в центр и присоединяется. Ведущий говорит правильное он угадал или нет. Тогда эти двое детей встают на свои места, а другой ребенок достает что-то из коробки, и игра продолжается.

Интервью «Три вопроса»

У каждого ребенка в круге должны быть карандаш и бумага. Дети делятся на пары с теми детьми, которых они не очень хорошо знают. Участники в парах опрашивают друг друга, задавая три простых вопроса, например «Какой мультфильм тебе нравится?» или «Твое любимое блюдо? Когда оба ребенка задали друг другу по три вопроса, они находят других партнеров и повторяют интервью.

Через пятнадцать-двадцать минут *(для дошкольников наверняка достаточно минут 10),* все дети возвращаются в круг. Каждый ребенок в кругу по очереди говорит свое имя, а воспитатель спрашивает остальных детей: «Что вы знаете о \_\_\_\_\_\_\_\_\_?» Те дети, кто взял интервью у этого ребенка, делятся тем, что они узнали.

Что я сделал?

Один ребенок стоит в середине круга. Он – ведущий. Остальные дети внимательно смотрят на ребенка - ведущего. Этот ребенок затем покидает круг и так, чтобы не видели все остальные, меняет одну вещь своей внешности. Например, ребенок может заправить рубашку, закатать штанины, расстегнуть кофту и т. д. Затем ребенок возвращается в круг, а другие пытаются угадать, что изменилось. Вы можете варьировать количество времени, разрешенное для наблюдения и / или количество вещей, которые меняются (до двух или трех вещей). Вы также можете предложить детям изменить что-то не во внешнем виде, а в группе. Или вы можете предложить детям, поиграть в эту игру в парах (один что-то меняет, а другой догадывается, что изменилось).

Зуууум!

Ребенок, который начинает игру, говорит: «Зум!» И быстро поворачивает голову к соседу справа или слева. Этот ребенок передает зум следующему ребенку и так далее по кругу. Вы можете бросить вызов группе, чтобы игра прошла быстрее и использовать секундомер, чтобы засекать время.

Математическая игра «От одного к десяти»

Эта игра начинается как «человек-транспортир». Все стоят в кругу, наклонившись так, чтобы руки касались пальцев ног. Ведущий сообщает детям, что они будут постепенно выпрямляться, держа руки прямо перед собой. В то же время они будут считать до десяти, так что к десяти руки их полностью подняты вверх. Дети должны будут помнить, где находятся их руки под разными номерами. Как только вся группа поднимается, ведущий задает детям математический пример, ответом которой является число от одного до десяти - например, «десять минус два». Группа отвечает «восемь» и принимает эту позицию. Вы можете использовать любой диапазон чисел, наиболее подходящий для вашей группы.

Блеск

Дети стоят в кругу. Один ребенок или воспитатель говорит любое слово. Например, «мороз». Следующий ребенок повторяет это слово. Следующий - использует слово в предложении. Следующие дети пишут слово на доске *(или листке бумаги)* по одной букве ребенок. Когда слово было написано правильно, следующий ребенок в очереди машет руками в воздухе и говорит: «Блеск!», а затем садится. Далее все начинается со следующего ребенка и нового слова и продолжается в той же последовательности. *(можно добавить усложнение, например, прохлопать слово по слогам, изобразить пантомимой и т.д.)*.

Если ребенок допустил ошибку в правописании, следующий ребенок в круге, говорит «Проверить». Если и этот ребенок не заметит ошибку, другие в дети могут сказать «проверить». Если дети не заметят ошибку, воспитатель должен вмешаться и сказать «проверить». Ребенок, который сделал ошибку, может либо исправить ее, либо обратиться за помощью к группе. Как только ошибка была исправлена, деятельность продолжается.

Я вижу

Воспитатель начинает игру, сказав: «Я вижу!». Дети отвечают: «Что Вы видите?» Воспитатель описывает что-то, например: « Я вижу пузыри, парящие в воздухе». Дети начинают изображать эти пузыри до тех пор, пока воспитатель снова не скажет «я вижу». В этот момент все дети останавливаются и снова спрашивают: «Что Вы видите?» Игра продолжается. Попробуйте называть движения, которые нарастают от очень медленного к очень активному и снова к медленному, чтобы закончить игру.

Совпадение

Перед началом игры распечатайте короткое стихотворение на листе бумаги. Сделайте несколько копий страницы и нарежьте их на полоски, с одной строчкой на каждой полосе. На каждого ребенка нужно по одной полоске. В начале игры раздайте полоски бумаги. Первый ребенок стоит и читает со своей полоски. Другие дети, у которых написана та же строка, поднимают руки и образуют маленькую группу. Продолжайте, пока каждая строка стихотворения не будет прочитана. После того, как дети сформировали группы, прочитайте стихотворение полностью, начиная с группы, у которой находится первая строка.

Игра на память

Задайте детям простой вопрос, например «Какой твой любимый цвет?» Каждый ребенок в круге произносит свое имя, отвечает на вопрос, и затем повторяет то, что сказал каждый предыдущий человек. Например, первый ребенок может сказать: «Маша, красный». Второй ребенок говорит: «Сережа. оранжевый; Маша, красный». Третий ребенок говорит, «Наташа, синий; Сережа, оранжевый; Маша, красный». Важно выбирать простые вопросы, на который можно дать краткий ответ. Младшие дети могут просто повторить то, что сказал предыдущий ребенок.

Дракон и сокровища

Один ребенок становится драконом, который стоит на страже своих сокровищ (платок или кусок ткани). Остальные дети образуют круг вокруг Дракона и пытаются украсть сокровища так. Что бы Дракон их не коснулся. Дракон может отходить от сокровищ так далеко, как посмеет. Если Дракон помечает кого-то, этот человек мгновенно замирает на месте и остается так до конца игры (игра обычно длится около минуты).

Угадай число

Придумайте число и запишите его на листе бумаги, не показывая его детям. Скажите детям, что вы выбрали число между единицей и …. *(выбирая соответствующий диапазон чисел. Необходимо ориентироваться на актуальный уровень знаний детей)*. Дети собираются в круг и по очереди задают вопрос. На который можно ответить «да» или «нет», чтобы попробовать определить загаданное число. Если у ребенка нет вопросов, он может «сдаться». Ребенок, который думает, что знает число, может предположить. Если предположение неверно, опрос продолжается. Если это число правильно, воспитатель может выбрать другое число или выбрать ребенка, чтобы он загадал число. Учите детей думать над вопросами, которые им дадут больше информации, а не просто вопросы на исключение одного номера. Например, можно спросить является ли это двузначным числом, больше ли оно десяти, или есть ли в нем цифра пять.

Раз - два

В этом групповом задании все собираются в круг и рассчитываются на «первый – второй». Дети в кругу держатся за руки и «первые» медленно наклоняются к центру круга, а «вторые» медленно отклоняются назад. Как только это будет выполнено, попросите «первых» медленно наклониться назад, пока «вторые» наклоняются вперед. Это требует практики.

Прохлопай имя

В этом упражнении дети повторяют имя и хлопками обозначают количество слогов в нем. Вы можете начать со своего имени, повторяя его и хлопая один раз для каждого

слога. Затем выберите следующего ребенка. Он выходит в круг, все дети повторяют его имя и прохлопывают количество слогов. Это хорошее занятие в начале года, когда

дети учат имена друг друга, либо для случая, если новый ребенок присоединяется к группе позднее в этом году.

Капитан говорит

Ведущий - «Капитан». Капитан дает групповые инструкции. Дети следуют инструкциям, только если инструкции начинаются словами «Капитан говорит ...» Например, если ведущий дает инструкцию, «Капитан говорит: дотронься до пальцев ног», - дети должны дотронуться до пальцев ног. Однако, если ведущий говорит просто: «Дотронься до пальцев ног», дети должны стоять на месте. Продолжайте игру в быстром темпе. Вы можете увеличить трудность, бросая вызов группе следовать сразу нескольким условностям.

Что вы делаете?

В этой игре один ребенок выходит в центр круга и показывает некоторые простые действия, такие как расчесывание волос. Следующий ребенок подходит к «парикмахеру» и спрашивает: «Что ты делаешь?» «Парикмахер» отвечает, сказав что-то совершенно другое, например, «я мою пол», ребенок, который спрашивал, теперь делает вид, что он / она моет пол. Следующий ребенок из круга подходит, чтобы спросить «мойщика» - «Что ты делаешь?» Это продолжается, пока все в кругу не побывают в роли показывающего.

Не смеши меня

Два ребенка стоят в центре круга. Задача одного ребенка заключается в том, чтобы хранить молчание и серьезность. Задача другого ребенка - это заставить первого ребенка смеяться, используя смешные выражения лица и жесты. Дети участвуют в этой игре по желанию.

Ливень

Во время игры мы имитируем шум идущего ливня. Педагог начинает упражнение, дети повторяют за педагогом, продолжая делать это движение / звук, пока педагог не изменит его на другой.

Движения и шумы:

а) Поднимите обе руки в воздухи слегка пошумите.

б) Потрите руки друг о друга несколько раз.

в) Щелкни пальцами.

г) Хлопайте руками по бедрам, чередуя левую руку и правая рука.

д) Хлопайте руками по полу или, если играете на улице, топайте ногами.

е) Громко хлопайте в ладоши.

Буря, которая превращается из мягкого в сильный дождь, в гром и молнию и обратно примет шаблон

A → Б → В → Г → Д→ Е → Д → Г → В → Б→ А.

Вариация: Начните игру с первого «шума» (А), затем передайте «шум» дальше, повернувшись к ребенку налево и установив с ним зрительный контакт. Этот ребенок передает движение дальше влево и так далее по кругу. Когда движение снова вернется к ведущему, мы запускаем следующее движение (Б), но каждый ребенок продолжает выполнять старое движение, пока до него не дойдет новое.

Следуй за ведущим

Один игрок покидает круг и стоит там, где он не видит группу. Группа выбирает ведущего, который показывает движение, например, постукивает пальцем по ноге, остальные дети повторяют за ним. Ведущий регулярно меняет движение, а остальные повторяют. Скрытый игрок возвращается, стоит в середине круга, наблюдает за движениями и пытается угадать, кто ведущий.

Варианты:

 Отправьте больше, чем одного игрока и попросите их посоветоваться.

 Ограничьте догадки.

 Есть два лидера, которые по очереди начинают новые движения.

 Используйте движения, которые не издают звука

Описание

В этом упражнении трое детей описывают предмет в группе, в то время как остальная часть группы пытается угадать объект. Воспитатель может выбрать объект, или можно позволить троим детям выбрать. Загадываемый предмет должен быть довольно сложным и быть видимым для всех остальных. Дайте троим детям время посовещаться и решить, что каждый скажет. Когда они вернутся к группе, они дают свои описания и остальная часть группы пытается угадать задуманное. Дети должны внимательно слушать, концентрируясь на том, что и как говорится. Они также должны сосредоточиться на деталях описываемого объекта.

Двадцать вопросов

Группа сидит в кругу. Ребенку – ведущему на спину приклеивается карточка со словом, написанным на ней (для детей, не умеющих читать можно заменить картинкой). Слово обозначает человека, место или вещь, слово может быть связано с предметами, которые изучает группа, такие как рыба, горы, реки, книги и т.д. Ребенок – ведущий может задать группе до двадцати вопросов, на которые можно ответить «да» или «нет», чтобы попытаться определить, что написано на карточке. Каждый раз, когда задается вопрос, группа отвечает большими пальцами вверх, чтобы сказать «да» или большими пальцами вниз, чтобы сказать «нет». Ребенок может сделать предположение в любое время, используя максимум три догадки. После двадцати вопросов ребенок может попросить подсказки у группы, прежде чем сделать окончательное предположение.

Змейка

«Змейка» - увлекательный способ путешествовать по группе, детскому саду, участку.

Тело змеи всегда следует за головой змеи (ведущим), куда бы ни шла змея. Дети на практике учатся следовать за назначенным лидером. Для педагога всегда лучше быть в конце змейки, чтобы у него было четкое представление о том, что происходит.

Акула

В этой игре в помещении все, что вам нужно, это достаточно большое пространство

с достаточным местом для маневра. Когда ведущий – «акула» кричит «корабль», все дети (рыбы) бегут к стене (или отмеченной границе). При слове «берег» они быстро меняют направление и бегут к противоположной стене (или отмеченной границе). По сигналу «акула» дети опускаются на пол на животы и ​​соединяют руки, ноги или тела вместе с одним или несколькими детьми. Акула движется по комнате или игровому полю с вытянутыми руками, «плывя» к другим рыбам, но, не трогая ни одного из них. Дети «в безопасности», если они дотрагиваются друг до друга. Как только «акула» видит, что все связаны с кем-то, она говорит «спасение». В этот момент все дети вскакивают на ноги, берутся за руки и кричат «Да!», поднимая руки над головами.

Могут быть добавлены различные другие команды, такие как «сардины» (каждый бежит к центральной точке, чтобы сделать самую тесную кучу), «Все - рыбаки» (каждый сидит на коленях); «Крабы» (все подходят к партнеру, наклоняются и держаться за руки между ногами); «Рыболовная сеть» (пусть дети фантазируют и решают как сделать одну большую сеть).

Глупый футбол

Футбол - очень простой и приятный вид спорта для детей. Почти каждый ребенок любит бегать, пинать и пытаться забить гол. Беда в том, что более быстрые и сильные дети обычно доминируют. Чтобы решить эту проблему, попробуйте «Глупый футбол». «Глупый футбол» использует ту же основную идею футбола в том, что конкурирующие команды пытаются забить гол, отбивая мяч. Тем не менее, в этой версии, есть три цели и не традиционные футбольные правила. Поле в форме треугольника. В каждой из трех точек треугольника размещены конусы («ворота»). Каждая команда пытается защитить свой конус, без использования официального вратаря, а также пытается пнуть мяч так, что он касается конусов других команд. Команда набирает очки, когда удар по мячу касается конусов другой команды. С тремя командами и тремя целями игра может стать довольно глупой и большинство игроков быстро откажутся от попыток отследить мяч. Мяч, который катится непредсказуемым образом, делает игру еще веселее.

На бис

Это веселая и быстрая игра, требующая командной работы. Дети делятся на несколько команд в зависимости от того, где они сидят в кругу. Педагог произносит слово или тему (примеры: дождь, танцы, реки, домашние животные и т. д.) и в течение пяти минут (или меньше) каждая команда старается придумать как можно больше песен (или стихотворений) на эту тему. Перед началом убедитесь, что вы не выбираете слова, которые невозможно сопоставить с песней.

Знаменитые пары

Составьте список известных детям пар, таких как Винни Пух и Пятачок, Леди Баг и Суперкот, Крокодил Гена и Чебурашка и т.д. Вы можете провести мозговой штурм с детьми. Запишите эти имена на карточках, по одному имени на карточке, а затем приклейте по одной карточке на спину каждого ребенка. Дети перемещаются по комнате, задавая друг другу вопросы, чтобы определить, какое имя у них на спине, затем они находят ребенка, у которого есть имя их «напарника».

«Доктора, доктора!»

Один или два ребенка становятся ведущими, а еще один ребенок – доктор. Все дети легким бегом перемещаются по игровой площадке. Ведущие должны «осаливать» игроков. Когда игрок «осален», он продолжает бегать, но должен положить руку на место, за которое они были помечены (их рана). Когда кого-то из детей «осаливают» в третий раз, он опускается на землю и зовет доктора. Доктор нежно касается «раненого» ребенка, позволяя ему играть снова.

Осьминог

В этой игре один ребенок становится "осьминогом" с длинными и опасными руками. Осьминог пытается «обжечь» остальных детей. Когда он это делает, ребенок замирает, но продолжает махать руками, как щупальцами осьминога, помогая «обжигать» других, пока все не станут осьминогами. Эта игра должна быть сыграна на поле с четкими границами со всех сторон.

Жужжание

Все дети, по очереди считают от одного до ….двадцати, тридцати *(или дальше в зависимости от счетных навыков детей).* Каждый раз, когда ребенок подходит к числу, которое содержит пять или число, кратное пяти, он говорит «Жжжжж» вместо этого числа. Например, 1, 2, 3, 4, жжжжжж, 6, 7, 8, 9, жжжжжж, 11, 12, 13 и т. д. Играть нужно быстро. Если кто-то ошибается или держит паузу слишком долго, он пропускает ход.

Цветные точки

«Цветные точки» - хорошая игра для начала учебного года. Дети входят в группу, педагог размещает цветную точку (четырех-шести цветов) на лбу у каждого ребенка. Ребенок не видит, какого цвета у него точка. Затем каждый ребенок должен без слов найти других детей с такой же точкой.

Словесный волейбол

На каждую секцию надувного мяча наклеивается карточка со словом (или картинкой). Дети перебрасывают мяч друг другу. Ребенок, который поймал мяч, смотрит на карточку, которая находится под его рукой. Он должен назвать предмет, изображенный на карточке, а затем использовать это слово в предложении.

Математический волейбол

На каждую секцию надувного мяча наклеивается карточка с цифрой. Обязательно включите маленькие кружочки вверху и внизу. Начните игру, выбрав математические функции, такие как сложение или вычитание, а затем бросая мяч кому-то еще в круге. Ребенок, который ловит мяч, смотрит на числа под своими руками. Эти числа становятся задачей, которую ребенок пытается решить. Например, если функция сложения и руки ребенка попали на три и семь, то ребенок должен сложить три и семь и дать правильный ответ. Ребенок может обратиться за помощью, если необходимо. Как только задача решена, ребенок бросает мяч кому-то еще в группе.

Кто больше?

Дети стоят или сидят в кругу. Один ребенок идет в центр с мячом. Ребенок оборачивается три раза, останавливается и бросает мяч кому-то, стоящему напротив него. Ребенок, который ловит мяч, называет категорию и сразу начинает передавать мяч ребенку справа, тот передает дальше и дальше. Ребенок в центре в это время пытается назвать столько предметов в категории, сколько возможно, прежде чем мяч будет передан ребенку, с которого началось движение. Еще один ребенок может быть назначен считать количество названных слов.

Снежный ком с движением

Игра по смыслу похожа на игру снежный ком. Дети сидят в кругу. Ведущий объявляет категорию, например, фрукты. Дети по очереди называют свой фрукт и те фрукты, что были названы перед ним. Сложность заключается в том, что каждое слово должно сопровождаться определенным действием. И действия эти не должны повторяться.

Пантомима с предметами

Выберите реальный объект, такой как метла, и используйте его для пантомимы (например, в качестве гитары, коня, скрипки и т. д.) Группа догадывается, в чем смысл того, что вы изображаете. Затем передайте предмет по кругу.