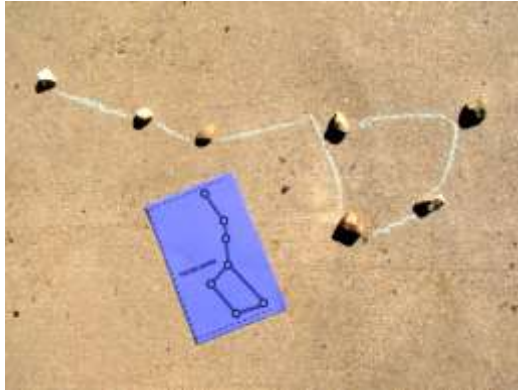


Рисуем созвездия



Нужно просто вооружиться картинками созвездий, мелом и камушками. Разложить камушки, а потом соединить их меловыми линиями. Очень просто и увлекательно.

Борьба с монстрами



Нарисуйте несколько монстров на дорожке мелом с разным количеством глаз. Затем возьмите бутылку с пульверизатором и надписью на ней “Спрей от монстров”. Идея заключается в том, чтобы назвать число, а ребенок должен найти нарисованного монстра с этим количеством глаз и с помощью воды уничтожить его.

Художники меловых луж



Кто говорит, что после дождя вы не можете играть с тротуаром и мелом? Кто сказал, что вы должны позволить тротуарам высохнуть, а лужи обмелеть?

Это же, наоборот, потрясающая возможность сделать красивые радуги и лужи художников! Просто возьмите все обломки мелков и рисуйте, смотря, как размываются линии и превращаются в новые миры.

Притворная игра



Нет ничего интереснее, чем притворяться. Вы можете быть тем, кем хотите! Суперменом, Бэтменом, Санта-Клаусом, принцессой. Список можно продолжать и продолжать! Возьмите мелки и нарисуйте любой фон из сказки или мультфильма, а потом надевайте костюм и фотографируйтесь лежа на этом фоне.

Мой мир



Мальчикам будет интересно рисовать автомобильные дороги, парковки, гаражи для своих игрушечных машинок, девочкам - домики для кукол (с мебелью и другими необходимыми для игры атрибутами) или, например, зоопарк для маленьких игрушечных животных.

В мире животных

Найдите в интернете или энциклопедии следы разных животных и изобразите дорожки из следов на асфальте. Игра состоит в том, чтобы по очереди проходить по этим дорожкам, изображая то животное, по следам которого вы идете.

Рисуем тени



В солнечный день можно обрисовывать силуэты друг друга. А можно обрисовывать тени деревьев или домов.

Слон из божьей коровки

Суть в том, что один игрок начинает рисовать, второй продолжает. Интересно, если играют много игроков и каждый воплощает свои фантазии.

Цветочки

На асфальте вразброс рисуем ромашки диаметром 50-100 см. Дети — это пчелки, которые «летают», бегая между цветов. Как только ведущий говорит: «Пчелки, на цветочки!», каждый должен найти цветок и встать на него.

Обведи по трафарету



Цель игры: обвести букву, цифру, любой предмет, вырезанный из плотного картона. Дополнительно, можно попросить ребёнка закрасить изображение, стараясь не выходить за контур.

Рисование водой



Для **рисования водой** ребенку можно предложить широкую жесткую кисть, лейку, пузырек с тонким отверстием, одноразовый шприц, пластиковую бутылку и т. д.



АНДРОМЕДА



БЛИЗНЕЦЫ



БОЛЬШАЯ
МЕДВЕДИЦА



ДЕВА



КОЗЕРОГ



ЛЕВ



ОВЕН



ПЕРСЕЙ



РАК



СКОРПИОН

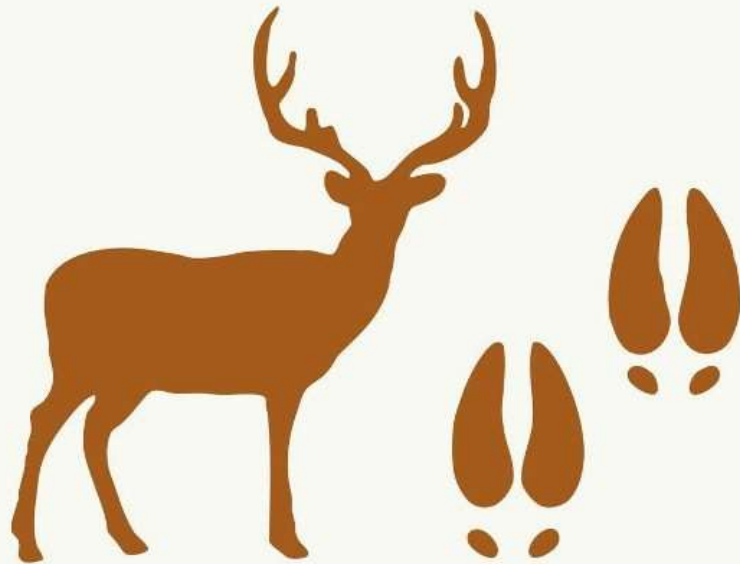
Заяц



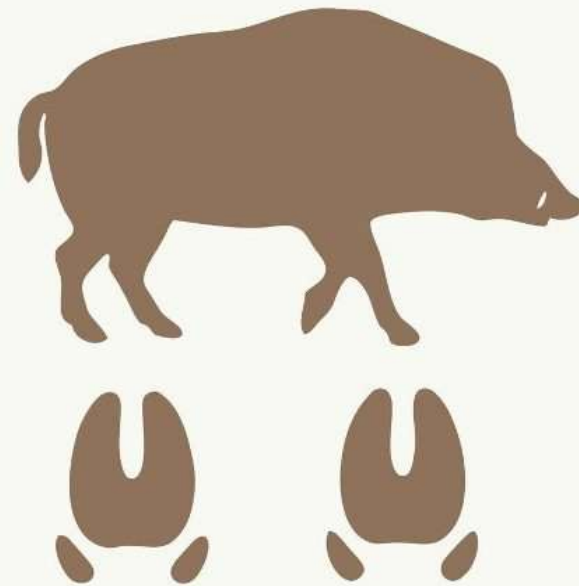
Белка



Олень



Дикий кабан



Лисица



Волк



Медведь



Ласка



Мелки мутанты



Краски для асфальта

Холодную воду и кукурузный крахмал
смешать в пропорции 1:1 и добавить
пищевых красителей.

Что вам понадобится для изготовления мела в количестве 3 штук

1. Пустые картонные цилиндрики от туал. бум. (3 шт.)
2. Ножницы
3. Клейка лента (скотч)
4. Вощеная бумага
5. Емкости для смешивания
6. 3/4 стакана теплой воды
7. 1+1/2 стакана гипса

8. 2-3 ст. ложек акриловых красок

9. Ненужная клеенка (подстилка)

Последовательность действий:

1. Прокладываем цилиндрики изнутри вощеной бумагой.

2. Снизу заклеиваем скотчем, чтобы получились стаканчики.

3. Смешиваем воду с гипсом.

4. Разливаем замес по емкостям, добавляем краску.

Перемешиваем.

5. Получившиеся массы выливаем в наши цилиндрики.

Слегка стучим по стенкам, чтобы выпустить пузырьки воздуха, иначе мел окажется дырявым.

6. Ставим сушиться на 3 дня.

7. Мел готов! Рисуем.



Десяточка

Вся игра состоит из этапов, которые должен пройти каждый игрок. Если скакалка зацепится за голову, либо ногу игрока – это считается ошибкой.

Если один из игроков ошибается, его место занимает следующий. Тот игрок, который допускает промах, ждет, пока до него снова дойдет очередь. Он продолжает с того же этапа, на котором ошибся.

Побеждает тот участник, который первым финиширует.

Этапы игры:

1. Десять прыжков на двух ногах через скакалку.
2. Девять прыжков на левой ноге через скакалку.
3. Восемь прыжков – на правой.
4. Семь прыжков через скакалку на скрещенных ногах.
5. Шесть прыжков назад на двух ногах.
6. Пять прыжков, в беге вперед.
7. Четыре – в беге назад.
8. Три прыжка на двух ногах вперед, скрестив спереди руки.
9. Два прыжка на двух ногах назад, скрестив спереди руки.
10. Один прыжок назад со скрещенными ногами и руками.

Удочка

Это хорошая игра на координацию и выносливость. Для нее подходит как маленькое, так и большое количество игроков.

Сначала нужно выбрать водящего, который становится в круг. А все дети вокруг него. Водящий берет скакалку и начинает ее вращать так, чтобы она легко скользила по полу, делая круг за кругом. В то время, когда скакалка проскальзывает под ногами игроков, они должны подпрыгивать, чтобы она не задела никого.

Если скакалка коснулась игрока, он считается пойманным. Приближаться к водящему (рыбаку) в процессе игры нельзя.

Участник, которого поймал рыбак, становится на его место, а тот выходит на игровое поле.

Эта игра имеет еще один вариант, который носит соревновательный характер. Каждый участник, которого задела скакалка выбывает из игры, а побеждает тот, кто остался.

Самый гибкий

Эта игра подходит для большой группы детей. Она развивает координацию движений и гибкость.

Нужно выбрать два игрока, которые должны натянуть между собой скакалку примерно на высоте груди. Все игроки должны пройти под ней, нагибаясь назад, не задев ее. Каждый раз, после того, как все участники прошли под скакалкой, ее нужно опустить ниже на 30-40 см. Тот игрок, который задевает скакалку, выходит из игры. Выигрывает тот, кто остается.

Имена

Для этой игры всем деткам нужны скакалки. Либо они могут прыгать на одной по очереди. Участник, прыгая на скакалке, должен говорить следующую фразу: «Я знаю 10 имен мальчиков: Саша, Витя, Коля, Петя, Ваня и т. д.». Затем: «Я знаю 10 имен девочек: Таня, Зина, Ира, Люда, Оксана и т. д.».

В этой игре побеждает тот участник, который перечислил все имена, не повторяясь и не сбиваясь. Также можно играть в города, клички животных, названия цветов...

Море волнуется

Для этой игры понадобится длинная скакалка. Если такой нет, можно связать две скакалки. Два игрока делают «волны»: сначала близко к земле, потом все выше и выше. Остальные игроки перепрыгивают скакалку по очереди или одновременно. Тот, кто задел скакалку, выбывает из игры. Когда волны большие, можно прыгать под ними.

Великаны

Игроки становятся у стартовой линии. По команде ведущего игроки начинают делать бегающие прыжки через скакалку. Когда ведущий подаст команду «Стоп», игроки останавливаются. Побеждает тот игрок, у кого будут самые большие прыжки, и он окажется дальше всех.

«Ручеек»

Ход игры: участники игры выстраиваются в колонну и широко расставляют ноги, соединяя в одну линию «носок-пятка» с впереди стоящим игроком. По сигналу один игрок, стоящий впереди, оббегает колонну и прокатывает мяч под широко расставленными ногами до конца колонны, и встает вконец. Новый первый игрок повторяет тоже самое и встает в конец и т. д. Игра продолжается до тех пор, пока первый игрок снова не станет первым и не поднимет руки с мячом вверх.

Правила игры: во время игры нельзя бросать мяч, его надо сильно оттолкнуть, чтобы он вмиг прокатился под ногами всех детей.

«Я знаю 5.»

Ход игры: игроки подкидывая мячик вверх или ударяя им об землю произносят: «Я знаю пять имен мальчиков (девочек, названий городов, растений, животных, деревьев, цветов и т. д.): Слава-раз, Миша-два, Генатри, Игорь-четыре, Валера-пять». Во время броска произносится только одно имя или название. Если игрок делает паузу, либо дважды повторяет одно название, то он выходит из игры, а мячик переходит к следующему игроку. Победил тот игрок, кто дольше всех играл с мячом и ни разу не ошибся.

Правила игры: если ребенок уже научился чеканить мяч об пол, то игра происходит под стук мячик об пол, если нет, то можно просто перекатывать мячик друг друг или подбрасывать вверх.

«Стой!»

Ход игры: дети стоят в кругу. Взрослый подбрасывает мяч высоко вверх и называет имя ребёнка. В этот момент все разбегаются в разные стороны. А тот, чьё имя было названо быстро подбегает, ловит мяч и кричит: «Стой!». Все играющие останавливаются на том месте, где их застал сигнал. Водящий бросает мяч в ноги кого-то из играющих. Если он попадёт, ребёнок быстро ловит мяч и кричит: «Стой!» и бросает мячом в кого-то опять и т. д. если водящий ни в кого не попадёт, он бежит за мячом, берёт его и снова бросает до тех пор, пока не осалит кого-то. Когда водящий бросает мяч, все должны находиться на своих местах. Можно увёртываться, подпрыгивать, приседать и т. д.

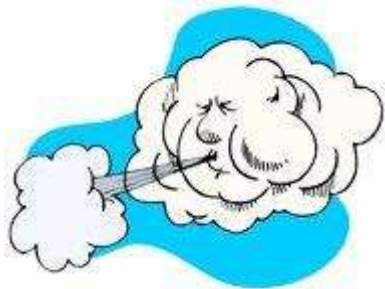
«Летучий мяч»

Ход игры: играющие встают в круг, водящий находится в середине круга. По сигналу дети начинают перебрасывать мяч друг другу через центр круга. Водящий старается задержать мяч, поймать или коснуться его рукой. Если ему это удалось, то он встает в круг, а тот, кому был брошен мяч, становится водящим.

Правила игры: играющим разрешается при ловле мяча сходить с места. Играющие не должны задерживать мяч. Водящий не может коснуться мяча, когда он находится в руках игрока.

"Ветер"

Описание: Ветер сильный налетел, закружил, загудел: «У – у – у – у – у!» (Дети размахивают руками в стороны над головой, затем кружатся) Закачал деревьев ветки (Наклоняются вправо – влево, руки подняты вверх.) И пригнул к земле кусты. (Присаживаются, одновременно опуская перед собой поднятые вверх руки.) Полетал он над полянкой, лег на травку и цветы. (Ложатся на ковер.) Ветерок наш отдыхает, не гудит и не летает. (Лежат в расслабленной позе некоторое время.) Но лишь ветер отдохнет – вновь отправится в полет. (Встают на ноги.)



Кто ушёл

Описание: Дети стоят полукругом. Игрок напротив детей, он сначала внимательно смотрит на детей, запоминает, затем отворачивается. Один из детей прячется. Дети зовут игрока «отгадай, кто ушел», после слов игрок поворачивается и говорит, кого нет среди детей. Если он отгадал, то выбирается новый водящий. Если не отгадал, то снова отворачивается, а тот, кто прятался становится на свое место. Отгадывающий должен его назвать.

Дети не должны подсказывать.

По такому же принципу можно играть «что изменилось в одежде»

Много – один

Описание:

Дети строятся в круг, инструктор стоит в середине круга, бросает мяч каждому ребенку (разными способами) и называет слово в единственном числе – ребенок ловит мяч и, бросает его обратно и называет слово во множественном числе. 1,2,3 – мячик догони, дети разбегаются, ведущий ловит ребят мячом.

Варианты : называет слово, например, дом, ребенок ловит мяч, бросает обратно ведущему, называет слово с уменьшительно-ласкательным суффиксом - домик



День и ночь

Описание: У каждого из детей в руках по мячу. По команде «День!» дети выполняют знакомые движения с мячом (броски вверх, вниз, в стену, в кольцо, набивание мяча на месте, в движении и др.). По команде «Ночь!» - замереть в той позе, в которой застала ночь.

«Четыре стихии»

Описание:

Играющие сидят по кругу. Ведущий договаривается с ними: если он скажет слово «земля», все должны опустить руки вниз, если скажет слово «вода», то вытянуть руки вперёд, на слово «воздух» - поднять руки вверх, на слово «огонь» - произвести вращение руками в лучезапястных и локтевых суставах. Кто ошибётся – считается проигравшим.

«Море волнуется»

Описание игры: по считалке выбирают водящего. Водящий произносит слова: "Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, фигура ... на месте замри", Ребята замирают в позах, соответствующих той фигуре, которую попросил водящий, например, лыжник. Водящий, прохаживаясь между играющими, выбирает понравившуюся ему фигуру. Этот ребенок и будет следующим водящим.

Иголка и нитка

Описание : Дети становятся друг за другом, крепко держась за руки – это «длинная нитка» Педагог стоит первым - «иголка.» Он ходит на пятках, на носках, внешней стороне стопы или высоко поднимая колени, постоянно меняя направление. Остальные дети повторяют все движения за ним, стараясь не отставать.

Иголочка, иголочка по улице идёт
и ниточку и ниточку за собой ведёт.

Иголочка, иголочка на пяточках (как мишка, лошадкой и т.д) идёт и ниточку и ниточку за собой ведёт.



Собирайся, детвора!

Описание: Дети образуют круг, поворачиваются лицом в центр круга. Собирайся, детвора! Весна зовет: «Гулять пора!»
Хлопают в ладоши.
Будем по лесу гулять, свежим воздухом дышать.
Шагают на месте. Дышать носом.
На носочках по тропинке друг за другом мы пойдем.
Поворачиваются, идут на носочках, руки на поясе.
В маленькие лужицы не наступим, обойдем.
Идут, высоко поднимая колени, руки за спину.
Встали елки на пути. Нам их нужно обойти.
Идут змейкой друг за другом.
Идите, дети, осторожно: о ветки уколется можно.
За весною вслед пойдем, хоровод мы заведем.
Идут по кругу, взявшись за руки.
Будем петь и плясать – Весну – веснушку встречать.
Остановиться, поднять руки вверх. Затем выполнить поклон – наклониться вниз, опустить руки.

«Доброе утро»

Описание: дети свободно располагаются по залу и выполняют игровые движения. Доброе утро! — птицы запели. *(дети машут руками)* Добрые люди встают с постели; *(показывают, как просыпаются, потягиваются)* Прячется все темнота по углам, *(приседают на корточки и закрывают глаза руками)* Солнце вошло и идет по делам! *(возвращаются на прежнюю позицию, разводят в стороны руки, маршируют на месте)*

Садовник

Ход игры. В игре принимают участие от шести до десяти человек. Из числа игроков выбирается «садовник». Каждый игрок из оставшихся так, чтобы «садовник» его не услышал, присваивает себе название какого-нибудь цветка: пион, роза, тюльпан и т. д. После этого игроки становятся в линию лицом к «садовнику» на расстоянии пяти-шести шагов. «Садовник» читает приговорку:

Я садовником родился.

Не на шутку рассердился.

Все цветы мне надоели, кроме

Далее «садовник» называет какой-либо цветок.

Если такого среди игроков нет, он повторяет попытку, если же есть, то названный «садовником» игрок убегает, а «садовник» ловит его. После этого игра может продолжаться в двух вариантах.

♦ **Вариант первый:** поймав одного из игроков, «садовник» вновь произносит те же слова и называет следующий цветок, после чего игра идет по прежнему сценарию, пока «садовник» не поймает всех игроков.

Холодно — горячо

Необходимое оборудование: игрушка средних размеров.

Ход игры. Это не групповая игра, в нее можно и нужно играть с одним ребенком. Водящий (взрослый) прячет игрушку незаметно от ребенка, а потом просит найти ее. Никаких предварительных указаний на то, где может находиться игрушка, водящий не дает, но помогает игроку, подсказывая ему словами «Холодно», «Мороз», «Тепло», «Еще теплее», «Горячо» и т. д. Этими словами водящий должен комментировать действия игрока: если тот отходит все дальше от места, где спрятана игрушка, водящий должен говорить «Холодно» или «Мороз», если подходит, то нужно говорить «Теплее», «Еще теплее». Ну а если игрок подошел совсем близко к игрушке, то нужно говорить «Горячо» или даже «Ой, обожжешься!» После того как игрушка найдена, можно поменяться ролями: игрок становится водящим и сам прячет игрушку.

Путаница

Эта игра могла встречаться и по-другому, например, «*Мама, ниточку распутай*». Выбирается водящий, который на время выходит или отворачивается. Дети становятся в круг и берутся за руки. Затем они стараются всячески "запутаться", при этом можно пролезать под чьими-либо сцепленными руками, перешагивать через руки, но нельзя их размыкать. Вернувшись, ведущий должен распутать "путаницу".

«Кольцо-колечко»

Все рядком сидят на лавочке, сложив ладони перед собой лодочкой. Водящий обходит всех, точно так же сложив ладони, только у него в них спрятан маленький предмет – колечко или ещё что-нибудь. Этот предмет тайно кладут в «лодочку» одного из сидящих. Потом водящий отходит и говорит: «Кольцо-колечко, выйди на крылечко!» Другие должны догадаться, кому положили колечко, и не дать ему встать. Тот, кому удалось встать со скамейки, становится водящим.

«Краски».

Участники игры выбирают продавца и двух покупателей. Остальные игроки придумывают себе цвет и тихо называют его продавцу. После этого продавец приглашает одного из покупателей. Покупатель стучит в

дверь:

– Тук, тук!

– Кто там?

– Покупатель.

– Зачем пришёл?

– За краской.

– За какой?

– За голубой.

Если голубой краски нет, продавец говорит:

«Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси, да назад принеси!». Если же покупатель угадал цвет краски, то забирает её себе. Приходит второй покупатель, и разговор с продавцом повторяется. Так покупатели по очереди подходят и выбирают краски. Выигрывает покупатель, купивший больше красок. Он становится продавцом.

Тара-Мара в лес ходила,
Шишки ела, нам велела.
А мы шишки не едим,
Таре-Маре отдадим.

Раз, два, три, четыре,
Пять, шесть, семь,
Восемь, девять, десять.
Выплывает белый месяц!
Кто до месяца дойдет,
Тот и прятаться пойдет!

Пчелы в поле полетели,
Зажужжали, загудели.
Сели пчелы на цветы,
Мы играем — водишь ты.

Подогрела чайка чайник,
Пригласила в гости чаек,
Прилетели все на чай!
Сколько чаек? Отвечай! Семь!
Раз, два, три, четыре,
Пять, шесть, семь. (Седьмой
выходит.)

Раз, два, три, четыре!
Жили мыши на квартире,
Чай пили, чашки били,
По три денежки платили.
Кто не хочет заплатить,
Тому надо и водить!

Раз, два, три, четыре,
Кто не спит у нас в квартире?
Всем на свете нужен сон,
Кто не спит, тот выйдет вон!

Раз, два, три, четыре, пять,
Мы собрались поиграть.
К нам сорока прилетела
И тебе водить велела.

У Иванушки жар-птица
Поклевала всю пшеницу.
Он её ловил, ловил
И царевне подарил.
Нет жар-птицы, нет пера,
А тебе водить пора!

Как у нас на сеновале
Две лягушки ночевали.
Утром встали, щей поели.
И тебе водить велели.

Будет дождик, будет солнце-
Отвори скорей оконце,
Ты из дома выходи
И в игре у нас води!