

Игры по правилам

Игра «Съедобное - несъедобное»

Ребенок садится напротив взрослого. Выбирается водящий – тот, который задумывает слова и бросает мяч; другой будет тем, кто мяч или ловит, или не ловит. Ловить или не ловить зависит от следующего: если слово обозначает еду, то мяч надо поймать («съесть»); если слово обозначает несъедобные предметы, мяч не ловится. Тот, кто не справился с заданием, становится водящим и сам называет задуманное слово и бросает мяч.

Игра «Смелые мышки» (по Панфилову М.А.)

Выбирается «кот» и «мышка». «Кот» сидит в своем домике и наблюдает за «мышкой». С началом стихотворения, который произносит взрослый вместе с мышкой, мышка делает несколько шагов по направлению к кошкиному домику.

«Вышли мышки как-то раз

Посмотреть, который час.

Раз – два – три - четыре,

Мыши дернули за гири.

Вдруг раздался страшный звон!

Бом – бом – бом – бом!

Убежали мышки вон».

Во время произнесения стихотворения мышка подходит к коту ближе, выполняет движения, соответствующие тексту. Услышав последнее слово, мышка убегает, а кот ее ловит.

Потом можно поменяться ролями.

Игра «Пчелкины песни» (по Панфилову М.А.)

Ребенок превращается в «пчелку», которая «летает» (бегает) с громкими песнями (ж-ж-ж). По сигналу взрослого: «Ночь!» - «пчелка» садится, замолкает и «засыпает». По сигналу: «День!» - «пчелка» вновь «летает» и громко распевает свои песни-жужжалки.

Игра «Раз, два, три, зайцы - замри» (по Хухлаевой О.В.)

Сначала взрослый предлагает превратиться ребенку в какое-нибудь животное. По команде «раз, два, три - замри» ребенок замирает в позе животного, которого он показывал. Потом взрослый предлагает превратиться в другое животное, затем снова по команде «раз, два, три - замри» замереть.

Игра «Минута шалости» (По Панфилову М.А.)

Взрослый по сигналу (удар в бубен и т.п.) предлагает ребенку шалить: прыгать, бегать, кувыркаться и т.п. Повторный сигнал взрослого через 1-3 минут объявляет конец шалостям.

Игра «Проснуться и уснуть» (по Клаусу Фопелю)

Материал: колокольчик (можно бубен), ковер (или одеяло, на которое ребенок может лечь).

Инструкция ребенку: «Найди удобное место на ковре и ложись. Расположись удобнее, как будто ты собираешься спать.

Когда ты услышишь звон колокольчика, быстро вскакивай и беги в другой конец комнаты (указать, куда именно). Там снова ложись на пол, будто ты уснул».

Дайте ребенку проснуться, а затем уснуть 2-3 раза за игру.

Игра «Стоп, один! Стоп, два!...» (по Клаусу Фопелю)

Инструкция ребенку: «Ты можешь бегать по комнате до тех пор, пока я не скажу «Стоп!» и не назову какое-нибудь число, например, «один». Тогда ты должен стать так, чтобы касаться пола только одной частью тела. (Показать на примере, как можно касаться пола только одной частью тела).

Если я крикну «Стоп, два!», ты должен коснуться пола двумя частями тела. (Обязательно показать)...

Если ребенок легко справляется с этими двумя командами, можно добавить «стоп, три!» и т.д.

Игра «Цветочек: утро - вечер» (по Хухлаевой О.В.)

Ребенок «превращается» в цветочек. По команде «вечер!» - цветочек закрылся и уснул (ребенок кладет руки на колени и опускает голову). А когда звучит команда «утро!» - цветочек проснулся и потянулся к солнышку (ребенок поднимает голову и тянет руки вверх). Так повторяется несколько раз.

Игра «Самолет летит, самолет отдыхает»

Ребенок превращается в самолет: руки - крылья самолета. По команде «самолет летит» - ребенок поднимает руки, напрягая их (потому что нужны очень сильные крылья, чтобы самолет летел) и бегаёт по комнате. По команде «самолет отдыхает» - ребенок останавливается и опускает руки вниз
расслабленными – самолет прилетел, крылья устали и хотят отдохнуть.

Игра «Карандашик-кисточка» (по Хухлаевой О.В.)

Взрослый показывает ребенку, как изображать «карандашик» – напряженная вытянутая вперед рука и «кисточку» – мягкая изогнутая рука. По сигналу ведущего «Карандашик!» ребенок напрягается, изображая карандаш, «Кисточка!» - расслабляется. Через некоторое время в игру можно включить вторую руку. (Предыдущая команда повторяется несколько раз, например, вы говорите: «Карандашик, карандашик,

карандашик, кисточка! Кисточка, кисточка, кисточка, кисточка, карандашик!» и т.д.)

Игра «Запрещенное движение»

Сначала взрослый и ребенок договариваются о том, какое движение будет запрещенным. Затем начинается игра: ребенок повторяет вслед за взрослым все движения, кроме запрещенного. Когда взрослый делает запрещенное движение, ребенок удерживается от его повторения (усложненный вариант этой игры: происходит замена запрещенного движения на другое движение, например, хлопок в ладоши).

Игра «Летает – не летает»

Когда ведущий называет животное, которое может летать, то необходимо поднять руки вверх и сказать "летает!" Если это нелетающее животное – сказать «не летает!» и не поднимать руки. (Можно вместо поднятия рук использовать хлопки: хлопать, если названо летающее животное и не хлопать, если названо нелетающее животное).

Игра «Волк-волчишко, пусти переночевать» (по Хухлаевой О.В.)

Выбирается «волк» и «ребенок» («дети»). В угол комнаты ставится стульчик, на котором будет сидеть «волк». В другой стороны - стульчик-домик «ребенка». Ребенок встает со своего стульчика, подходит к волку со словами: «Волк-волчишко, пусти переночевать». Волк отвечает: «Хорошо, пущу, а ночью съем». Ребенок усаживается возле волка, а ведущий (взрослый) говорит: «День, день, вечер, поздний вечер, ночь!» При слове «ночь» ребенку надо быстро подняться и добежать до своего стульчика-домика. Волк тоже встает при слове «ночь» и пытается словить ребенка.