

«Народные игры как средство развития речи»



Подготовила:
учитель-логопед
Неговора Н.Н.

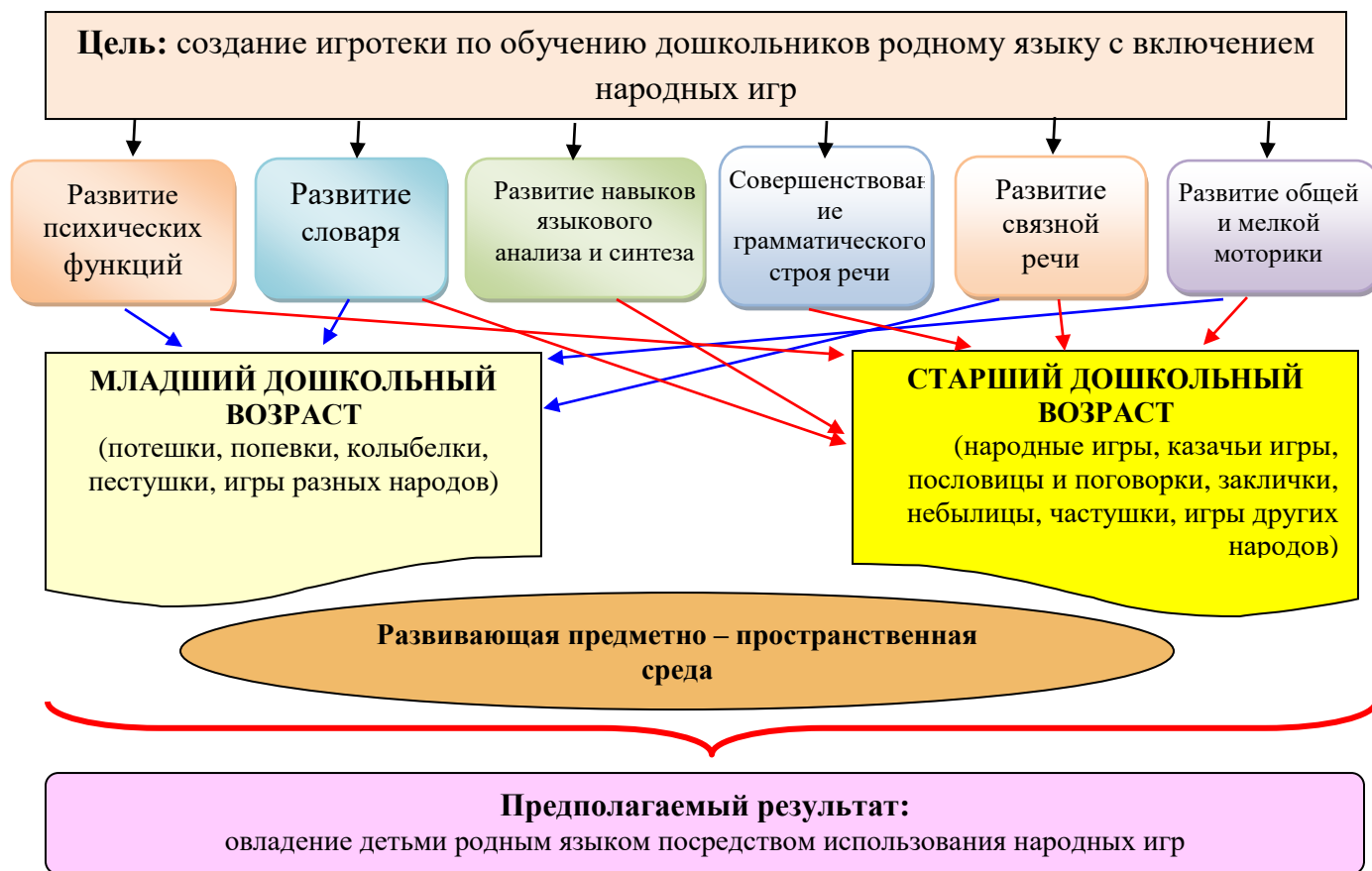
Уважаемые педагоги, познакомлю Вас с содержанием работы по использованию народных игр при обучении родному языку детей дошкольного возраста в условиях поликультурного пространства Донского края.

Известно, что речь является основной коммуникативной функцией. С развитием речи у ребёнка связано когнитивное развитие и формирование личности в целом.

Изучение обычаев, воспитание уважения к героическим прошлым предкам, приобщение детей к духовному богатству многих поколений способствует развитию творческой и речевой активности детей.

Учитывая особенности ведущей деятельности дошкольников и особенности нашего региона, я остановила внимание на народной игре, как средстве обучения дошкольников устному русскому языку и создала игротеку, с целью обучения дошкольников родному языку с включением народных игр.

Целостная модель обучения родному языку дошкольников



В структуру модели включены игры на развитие всех сторон речи дошкольников и коррекции проблем, имеющимся у детей с ОНР. В процессе народных, казачьих игр, ребёнок впитывает культуру своего народа, перенимает прошлые культурные традиции, учится умению уважать традиции других культур, выстраивать диалог на понимании. В игре формируются начальные формы диалогического взаимодействия, самооценки, самоконтроля, организованности, межличностных отношений среди сверстников.

Максимальное использование игр, игровых видов деятельности способствует эффективности обучения родному языку детей дошкольного возраста.

В модель по обучению родному языку включена и развивающая предметно-пространственная речевая среда, представленная культурой речи всех взрослых (педагогов ДООУ, родителей); вариативными моделями наполнения среды предметами быта, искусства, игрового оборудования.

Этапы и направления речевого развития дошкольников, в процессе реализации которых, можно решить задачи обучения родному языку:

1 этап - Младший дошкольный возраст:

Накопление пассивного словарного запаса и активизация в речевом поведении знакомых слов; развитие просодической стороны речи; активизация движений речевого аппарата, преодоление нарушений слоговой структуры, развитие моторики (*мелкая и общая*) и сенсорики, умения ориентироваться в собственном теле.

2 этап - Старший дошкольный возраст:

На данном этапе решаются задачи по развитию всех направлений речевого развития: развитие словаря, формирование грамматического строя речи, развитие фонематической системы языка и навыков языкового анализа и синтеза (*просодика, дыхание, артикуляция*), развитие связной речи и формирование коммуникативных навыков, развитие мелкой и общей моторики.

С детьми младшего дошкольного возраста осуществляется реализация данного содержания на материале попевок, потешек, пестушек, колыбелок, народных игр. Детям старшего дошкольного возраста предлагаются пословицы и поговорки, заклички, частушки, небылицы, игры других народов, проживающих в Донском крае. В работе по использованию регионального компонента ставятся задачи познакомить детей с народным языком, литературным наследием и включить его в коррекционную работу по преодолению ОНР, используя разные жанры фольклора. Логопедическая коррекция предполагает комплексное воздействие на все стороны речевого дефекта: исправление неправильного звукопроизношения, лексико-грамматического строя, связной речи, мелкой моторики рук. Основными формами организации обучения детей, на которых используется фольклорный материал, являются индивидуальная и подгрупповая работа. Региональная тематика включается во все режимные моменты: утренний круг, гимнастику пробуждения и утреннюю гимнастику, пальчиковую гимнастику, прогулку, процессы одевания и раздевания на прогулку, подготовку ко сну, приём пищи.

Региональный компонент, представленный историей и культурой Донского казачества, реализуется в непосредственно-образовательной деятельности как часть занятий в соответствии с лексической темой:

- по ознакомлению с художественной литературой и развитию речи знакомим с особенностями говора, пословицами, сказками и другими формами детского фольклора, объясняем значение старинных слов;
- по ознакомлению с окружающим миром знакомим с животным и растительным миром, достопримечательностями города, посёлка, устройством жилища, бытом и основными занятиями, историей одежды, народными приметами),
- по грамоте (игры с песком),
- по физической культуре (разучивание подвижных народных игр),
- по изобразительной деятельности (изучение предметов народного казачьего промысла, изучение росписи).
- по музыке (разучивание песен, танцев, обычаев),

Я надеюсь, что представленная игротека поможет Вам начать активно использовать народные игры в работе с детьми.

МЛАДШИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ

Народная игра «Искалка»

(на развитие словаря)

Цель. Накопление пассивного словаря и активизация в речи существительных, глаголов, прилагательных; развитие артикуляционного аппарата и формирование правильного звукопроизношения.

Описание. Игроки опускают руки в песок, пальчиками разгребают его и находят предметы. Называют его, произносят звукоподражание, описывают его, расскажите о его назначении.

Если ребёнок не говорит, педагог предлагает ему показать предмет, который нашли другие дети (*коза, корова, лошадка, ослик, овца и др.*)

Педагог читает потешку, дети произносят звукоподражание:

"Наши уточки с утра:

“Кря-кря-кря! Кря-кря-кря!”

Наши гуси у пруда:

“Га-га-га! Га-га-га!”

Наши гуленьки вверху:

“Гуль-гуь-гуль!”

Наши курочки в окно:

“Ко-ко-ко! Ко-ко-ко!”

А как Петя-петушок

Раным-рано поутру

Нам споет: “Ку-ка-ре-ку!”

Народные игры на развитие просодической стороны речи

Потешка «Божья коровка»

Цель: развитие просодической стороны речи.

Описание. Дети лепят из песка «пасочки-цветочки» и травку. Затем «заселяют» полянку божьими коровками. При этом они приговаривают:

Божья коровка,

Чёрная головка,

Улети на небо,

Принеси нам хлеба,

Чёрного да белого,

Только не горелого.

Потешка «Как у нашего кота»

Описание. Педагог вместе с детьми лепит из песка кота (курочку, петушка) или «рисуют» с помощью трубочки солнышко, дождик). При помощи различных материалов добавляют необходимые детали. Во время выполнения работы дети проговаривают слова потешки.

Казачья игра «Голубка»

(на развитие сенсорных эталонов)

Цель. Развитие сенсорных эталонов.

Описание. Играющие становятся в круг. В руках у них платочки разного цвета. Один из играющих выходит за круг и произносит слова: «Кто идёт?». Дети, стоящие в кругу, отвечают:

- Голубка с пером.
- Зачем идёт?
- За красочкой.
- За какой?
- За беленькой (цветовая гамма соответственно возрасту).

После этого ребёнок выбирает того, у кого платочек задуманного цвета. Водящий меняется.

Правила игры. Не подсказывать водящему.

Казачья игра «Солнышко»

(на развитие интонационной выразительности речи)

Цель. Закреплять умение ходить ровным кругом, проговаривая слова, развивать ритмичность, интонационную выразительность речи, умение бегать не наталкиваясь друг на друга.

Описание. Дети по считалке выбирают солнышко и начинают водить хоровод, произнося слова: «Гори солнце ярче, будет лето жарче, а зима милее, а весна теплее». Останавливаются, хлопают в ладоши, приговаривая: «Раз, два, три – гори!»

После слова «гори», дети стараются убежать от солнышка, кого поймает, тот становится новым солнышком.

Правила игры. Ловить можно только после окончания слов, запрещается «поддаваться «солнышку», осаленные игроки выбывают из игры.

Игра «Цвет»

(на развитии сенсорных эталонов)

Цель. Развитие сенсорных эталонов (цвет), внимания, ловкости.

Описание. Договариваются о границах площадки. По считалке выбирают водящего. Играющие образуют круг. Водящий, закрыв глаза, становится спиной к кругу, в 5-6 м от него. Он называет любой цвет, например, синий, красный, зеленый, голубой, белый. Затем поворачивается к игрокам. Те, у кого есть одежда названного цвета

или какой-нибудь другой предмет, хватаются за эти предметы так, чтобы видел водящий. У кого же нет их, убегают от водящего. Если он догонит и осалит кого-нибудь, то осаленный становится водящим, а прежний водящий встает со всеми вместе в круг. Играют несколько раз.

Правило. Кто выбежит за условленные границы площадки, тот становится водящим.

Игра «Подними платок»

на развитие внимания

Цель. Развитие быстроты реакции, внимания, умения контролировать свои действия.

Описание. Игроки становятся в круг, в центре его кладут головной платок. Звучит народная мелодия, все танцуют. С окончанием музыки каждый участник игры старается первым поднять платок.

Правила игры. Нельзя тянуться за платком и выходить из круга раньше, чем прекратится музыка.

СТАРШИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ

Народная игра «Петушки и курочки»

(на развитие общих моторных навыков)

Цель. Развитие быстроты реакции, умения контролировать свои действия.

Описание. Забава «Петушки и курочки» является парной, что позволяет ребенку почувствовать себя ответственным за сверстника. Объединившись по двое, за определенное время игроки собирают крупные семена (например, тыквы), рассыпанные на земле.

Победителями считаются игроки, собравшие большую часть зерен.

Правила игры. Во время сбора семян не толкать других игроков.

Казачья игра «Пахари и жнецы»

(на координацию слова с движением)

Цель. Закреплять знания о процессе изготовления хлеба, расширять глагольный словарь, развивать ручную моторику, координацию слова с движением.

Описание игры. Играющие делятся на две команды - пахари и жнецы. Дети произносят текст, одновременно, выполняют движения пальцами на песке.

Пахари: Мы пашенку пахали,
Глубокие борозды шагали.
Борозды глубокие,
Полосы – широкие.

А вы, жнецы, худые.

У вас серпы тупые!

Жнецы: У вас пахарь слепой,
У него плуг тупой,
Он пашню не пахал,
На меже лежал,
Ворон считал.

А мы жнецы молодые,

У нас серпы золотые.

Мы жито жали,

И снопы вязали.

На ток вывозили,

Цепом молотили.

Зерно вывозили,

Стали с пирогами!

Водящий подбрасывает палочку (с одной стороны она гладкая, а с другой - шершавая, с корой) Если палочка упала вниз корой, то водящий кричит: 1, 2, 3 - на ниву беги! Жнецы (пальчики) убегают, пахари (пальчики) догоняют. Если вниз

гладкой стороной, то водящий кричит: 1,2,3-на пашню беги. Пахари (пальчики) убегают, а жнецы (пальчики) догоняют.

Правила игры. Пальчики «убегают» по команде водящего, все движения руками выполнять в соответствии с текстом.

Казачья игра «Камешки» **(на развитие ручной моторики)**

Цель. Развитие ручной моторики, внимания, ловкости.

Описание игры. Для игры нужно 5 небольших более или менее круглых камешков такой величины, чтобы все они уместились в ладони.

Дети, в порядке очередности легким броском рассыпают эти камушки, потом, выбрав один из них, подбрасывают его вверх и в то время, пока он летит вверх и спускается вниз, быстро берут одной рукой камешек и ловят в эту же руку тот, который опускается. Затем, отложив один камешек в сторону, снова бросают оставшийся в руке камушек вверх и берут со стола по одному камешку остальные. Затем камешки раскладывают по 2 штуки и, подбросив один вверх, и берут уже каждый раз по два камешка. После этого ребенок раскладывает камешки так: три вместе и один в стороне. Снова бросает камешек вверх и, пока он летит, берет рукой один камешек, откладывает его, снова бросает находящийся на руке камешек и берет уже три камешка. Наконец он кладет все 4 камешка вместе, бросает пятый вверх и в это время захватывает все 4 камешка.

Правила игры. Если ребенок роняет камешек или не успевает захватить лежащие на столе, игра передается следующему, который начинает игру с той фигуры, на которой он останавливается. Выигрывает тот, кто первый выполнит последнюю фигуру.

Казачья игра «Редька» **(на обогащение словаря)**

Цель. Обогащать словарь прилагательных, обогащать знания детей об овощах (редьке), развивать ручную моторику.

Описание игры. Из играющих детей выбирается мама и торговка. Остальные дети садятся в ряд, перед ними садится мама. Торговка подходит к маме и говорит: Кума, кума, продай редьки. -Нет ещё редьки, только пашут детки, - отвечает мать.

В это время детки, представляя, что пашут, скребут ногтям по земле (песку). Торговка подходит опять к маме с предложением: «Кума, кума, продай редьки». «Только сеют детки», - отвечает мать, а дети, изображают посадку редьки, тычут пальцами в землю (песок).

После этого торговка несколько раз подходит к маме с предложением продать редьку, но каждый раз получает отказ, под предлогом, что редька только ростки пускает, только всходит, завязывается и прочее. Дети процесс роста редьки

показывают руками: ростки пускает - растопылив пальцы приставляют их к земле, всходит – приложить ладони обеих рук к земле, поднимают их вверх.

«Выросла, купи!» – заявляет мать торговке. Торговка бросается к матери, делает вид, будто вырывает редьку из земли. Так она рвёт всю «редьку». «Ну, меньший, иди зови свою маму ко мне в баню париться!». Мама отвечает: «Пусть постарше пришлёт!». Посылаются все дети один за другим. И все получают отказ. К маме идёт сама торговка. Все дети становятся в два ряда лицом к лицу и берутся крепко за руки. На руки, как на полку в бане ложится мама. Вдруг руки разделяются, и мама падает на землю, дети прихлопывают её ладонями – парят веником.

Казачья игра «Рыбаки и рыбы»

(на развитие ориентировки в пространстве)

Цель: развивать ориентировку в пространстве; воспитывать честность, справедливость при оценке поведения в игре, учить выполнять задание по сигналу.

Оборудование: бубен (колокольчик или бубен, мел).

Описание игры.

Считалка:

Выйдет Ваня - казачок.

Поиграет во рожок.

А рожок из бересты,

Значит, водой будешь ты.

По сторонам площадки чертятся круги диаметром 0,8 - 1 м. (ямки) по числу играющих или на 1-2 меньше. «Рыбы» (дети) находятся в кругах. По сигналу ведущего (удар в бубен, звук колокольчика) рыбы начинают плавать по всей реке (бегать по площадке). По сигналу «Рыбаки!» рыбы стараются спрятаться в ямки, а два рыбака, взявшись за руки, стремятся их поймать.

I вариант: роль ведущего выполняет воспитатель.

II вариант: выбрать две пары рыбаков.

Правила игры: находиться в ямке может только одна рыбка, должна её оставить.

Пойманные «рыбы» помогают ловить остальных «рыб».

Игра «Иголочка-ниточка»

(на развитие общих моторных навыков)

Цель. Развивать общие моторные навыки, учить детей играть в команде и подчиняться правилу.

Описание. По считалке выбирают водящего - «иголочку». К нему присоединяются (по желанию) 3-7 человек (в зависимости от количества играющих), которые составляют «ниточку». Остальные произвольно размещаются на площадке, стоя по одному. Игроки, составляющие «ниточку», и «иголочка» берутся за руки, образуя цепочку. Впереди - «иголочка». «Иголочка» бежит между стоящими, делая самые

неожиданные повороты, зигзаги, а «ниточка» должна точно повторить ее путь. На рис. 1 показан один из вариантов пути бегущих. Те, кто оторвался от цепочки, платят фанты, а в конце игры выполняют различные задания: поют, танцуют, читают стихи, разыгрывают сценки и т. п. Играют по уговору до 5-10 фантов.

Правила игры. Если цепочка разорвалась, то платят фанты игроки, расцепившие руки.

Игра «Надень папаху»

(на развитие общих моторных навыков)

Цель. Развивать общие моторные навыки, координацию движений, глазомер.

Описание игры. Мальчик-казачок сидит на стуле. На восемь - десять шагов от него отводят водящего, поворачивают лицом к казачку, чтобы водящий сориентировался, где тот сидит. Водящему завязывают глаза, поворачивают кругом, дают в руку папаху. Он должен сделать определенное количество шагов и надеть папаху на казака.

Игроки:

«Ты казак иди-иди,
У тебя цель впереди.
Ты папаху донеси,
Ей хозяина найди!»

Остальные участники игры считают вслух шаги водящего и болеют за него. При повторении игры на роль водящего и джигита назначаются другие дети.

Правила игры. Водящий не должен подсматривать; играющие не должны помогать водящему, подсказывать ему.

Рождественская игра «Зима-зимушка была»

(на развитие общих моторных навыков)

Цель. Развивать общие моторные навыки, координацию движений.

Играющие становятся в круг, в середине - водящий, он ходит по кругу и машет платочком. Стоящие в кругу, идут в противоположном направлении и поют:

*Зима-зимушка была, закружила-замела
Все дорожки и пути, ни проехать, ни пройти.
Я дорожку промету, и к милому я пойду,
Постелю дороженьку, постелю пуховую.
Кого верно люблю. того и выбираю.*

Тот, кого выбрал водящий, получает платочек и становится в круг. Теперь он водящий.

«Колечко»

(на развитие общих моторных навыков)

Цель. Развивать общие моторные навыки, координацию движений.

Играющие садятся в ряд, руки складываются «лодочкой». Ведущий стоит напротив

и держит в руке колечко. Он проходит по ряду, каждому опуская руку в «лодочки» так, чтобы никто не видел, положил он колечко или нет. Колечко кладется одному из играющих, никто, кроме ведущего, не знает кому. Затем ведущий произносит слова:

*Колечко, колечко,
Выйди на крылечко.*

Обладатель колечка должен выскочить из ряда, если остальные успеют его задержать, расставив руки в стороны, то он остается среди играющих. Если не успеют — становится ведущим.

«Цепи»

(на развитие общих моторных навыков)

Цель. Развивать общие моторные навыки, координацию движений.

1-й вариант: Играющие делятся на 2 команды, становятся в линию друг против друга и крепко берутся за руки. Затем по очереди произносят слова:

- *Цепи*
- *Кованые*
- *Раскуйте*
- *Кого?*
- *Брата моего.*
- *Как зовут?*

Произносится имя. Играющий, которого выбрали, с разбега должен «разбить» цепи, т.е. рассоединить руки силой удара. Если «разбил», то забирает в свою команду любого «разбитого» игрока. Если нет - становится между ними. Затем начинает говорить противоположная команда. Выигрывает та команда, в которой количество играющих больше.

2-й вариант: Друг против друга выстраиваются две шеренги, крепко держась за руки, и договариваются, кто будет кричать первым:

- *Кованый, закованный*
- *Раскуйте нас!*
- *Кем из нас?*
- *Таней (...и т.д.)*

Названный игрок второй шеренги разбегается, разрывает плечом цепи и забирает любого участника (слева и справа). Если это ему не удастся, то он остается в команде противников. Игра продолжается до тех пор, пока одна из шеренг не достигнет явного преимущества.

3-й вариант: Для этой игры нужны две команды по два человека. Игроки стоят, взявшись за руки.

Ведущий одной команды говорит: «Цепи, цепи, кого вам надо?»

Игрок из другой команды называет имя и тот, кого выбрали, бежит навстречу цепи. Если он не перебьет руки, то переходит в эту команду, если же перебьет, то забирает кого хочет к себе в команду. Выигравшей считается та команда, в которой больше человек.

«Разрывные цепи»
(на развитие общих моторных навыков)

Цель. Развивать общие моторные навыки, координацию движений.

Играющие делятся на две команды, расходятся и становятся против друг друга на расстоянии 10-15 шагов, сцепив руки. Потом - кто-то из первой команды кричит: «Чью душу желаете?» Игроки из второй команды называют имя. Тогда из первой команды бежит выбранный игрок, стремясь разорвать цепи из рук. Если ему это удастся, он забирает с собой игрока, если нет - он остается у второй команды. И так до тех пор, пока у одной из команд не будет больше игроков.

«Золотые ворота»
(на развитие общих моторных навыков)

Цель. Развивать общие моторные навыки, координацию движений.

Выбирают двух игроков, которые изображают ворота, держась за руки. Они выбирают название своим командам, например, «яблоко» и «банан». Остальные игроки, положив друг другу руки на пояс, идут друг за другом и поют:

Золотые ворота,
Пропустите меня,
А я сам пройду
И друзей проведу.

Все проходят в ворота. Перед последним ворота закрываются и спрашивают: «Яблоко или банан?» Игрок выбирает и становится рядом с одной из «створок».

Так продолжается до тех пор, пока все игроки не распределятся по командам. Затем команды становятся друг против друга и начинают! перетягивать противников. Побеждает команда, которой удалось перетянуть соперников на свою сторону.

«Наши выше ворота»
(на развитие общих моторных навыков)

Цель. Развивать общие моторные навыки, координацию движений.

Играющие становятся парами. Одна пара поднимает руки, соединенные вместе, и говорит: «Наши выше ворота, проходите, господа». Чья пара быстрее пройдет через ворота, та и выиграла. Она становится ведущей.

«Солнце и луна»
(на развитие общих моторных навыков)

Цель. Развивать общие моторные навыки, координацию движений.

Дети собираются на площадке для игры. Назначаются два человека, которые будут «солнцем» и «луной». Они незаметно для остальных играющих договариваются между собой, кто будет - «луной», а кто - «солнцем», после чего поднимают руки, образуя «ворота». Дети встают вереницей и держась руками за впереди стоящего и проходят в ворота. Последний задерживается в воротах. Остальные спрашивают: «За луну или за солнце?» Ребенок становится рядом с тем, кого он выбрал.

Игра продолжается до тех пор, пока все играющие не сделали свой выбор. После этого подсчитывают, у кого больше игроков - у «луны» или у «солнца». Затем обе

команды стараются перетянуть веревку на свою сторону.

«Кулючки»

(на развитие ориентировки в пространстве)

Цель: развивать ориентировку в пространстве; воспитывать честность, справедливость, учить выполнять задание по сигналу.

Играют несколько человек. Один человек становится к стене и «кулюкает» (приговаривает): «Раз, два, три, четыре, пять. Кто не схоронился, я не виноват, иду искать». После этих слов игрок поворачивается и ищет остальных. Увидит кого-нибудь, подходит к стене, стучит и говорит: «Стук, стук, стук за (называется имя в родительном падеже)» и т.д. Кого первого «застукает», тот и начинает «кулюкать».

«Жмурки»

(на развитие ориентировки в пространстве)

Цель: развивать ориентировку в пространстве; воспитывать честность, справедливость, учить выполнять задание по сигналу.

Одному из играющих завязывают глаза, ставят в середину круга, крутят его и говорят:

Кот, кот, на чем стоишь?

На квашне.

Что в квашне? Квас.

Лови мышек, а не нас.

Все разбегаются, а «жмурка» ловит. Тот, кого он поймал и узнал па ощупь, становится «жмуркой». Для ориентировки играющие могут хлопать в ладоши. Нельзя прятаться за предметы или взбираться на них.

«Звонарь»

(на развитие ориентировки в пространстве)

Цель: развивать ориентировку в пространстве; воспитывать честность, справедливость, учить выполнять задание по сигналу.

Все встают в круг, в центре его - двое ребят: один – «звонарь», другой – «жмурка». «Жмурке» завязывают глаза, а «звонарю» дают колокольчик. Звонарь приговаривает: «Динь-дон, динь-дон, отгадай, откуда звон!»

«Жмурка» по звуку колокольчика пытается поймать «звонаря». Любой играющий может его выручить, т.е. дотронуться до руки. Ведущий может охранять «запятнанного», но долго стоять возле него нельзя. Ведущего меняют по желанию.

«Слепой петух»

(на развитие ориентировки в пространстве)

Цель: развивать ориентировку в пространстве; воспитывать честность, справедливость, учить выполнять задание по сигналу.

Играющие становятся в круг и выбирают "слепого петуха". Ему завязывают глаза и спрашивают:

- Петух, петух, на чем стоишь?
- На ксинях.
- Что продаешь?
- Квас.

- Лови мошек, а не нас!

После этих слов играющие разбегаются в стороны, хлопают в ладоши, привлекая к себе петуха. Слепой петух старается поймать кого-нибудь и угадать, кто это. Если петух поймает и угадает игрока, пойманный становится слепым петухом, если нет - игра продолжается с прежним петухом.

«Кривой кочет»

(на развитие ориентировки в пространстве)

Цель: развивать ориентировку в пространстве; воспитывать честность, справедливость, учить выполнять задание по сигналу.

Дети выбирают «кривого кочета» и завязывают ему глаза. Остальные играющие становятся в круг и спрашивают кочета;

- Кривой кочет, на чем стоишь?
- На иголочках!
- Как тебе - не колко?
- На подковочках.

Затем скороговоркой:

Ступай в кут, там блины пекут,

Там блины пекут, тебе блин дадут.

После этих слов играющие разбегаются в стороны, хлопают в ладоши, привлекая к себе кочета. Кривой кочет старается поймать кого-нибудь и угадать, кто это. Если поймает и угадает игрока, пойманный становится кривым кочетом, если нет - игра продолжается с прежним.

«Чай-чай, выручай»

(на развитие ориентировки в пространстве)

Цель: развивать ориентировку в пространстве; воспитывать честность, справедливость, учить выполнять задание по сигналу.

С помощью считалки или по желанию выбирают водящего. По команде играющие разбегаются, а водящие старается догнать и «запятнать» как можно больше играющих. Тот, до кого дотронулись, останавливается и, расставив в стороны руки, кричит: «Чай-чай, выручай!»

«Заяц-месяц»

(на развитие общих моторных навыков)

Цель. Развивать общие моторные навыки, координацию движений.

Играющие стоят по кругу. Ведущий и дети начинают переключку:

- Заяц-месяц, где был?
- В лесу.
- Что делал?
- Сено косил!
- Куда клал?
- Под колоду!
- Кто украл?
- Чур!

На кого приходится слово «чур», догоняет детей. Пойманные выходят из игры.

Игра продолжается до тех пор, пока в кругу остается один игрок. Он - ведущий, теперь он начинает переключку.

«Щука и рыбки»

(на развитие общих моторных навыков)

Цель. Развивать общие моторные навыки, координацию движений.

Дети (не менее 20 человек) становятся в круг, взявшись за руки, выбирается одна «щука» и несколько рыбок (3-5 человек). Щука садится в центре круга, а рыбки бегают вокруг нее. Остальные дети ходят по кругу и поют песню:

Рыбки в озере гуляли и друг друга догоняли,
А под камешком на дне спала щука в тишине.
Злая щука пробудилась и на рыбок напустилась.

Щука: Как вы смели мне мешать, когда я хотела спать?

Как только щука произнесет эти слова, дети в кругу поднимают руки, а рыбки должны успеть выскочить за круг, чтобы она их не поймала щука. Та рыбка, которую поймают, становится щукой.

«Заря-зарница»

(на развитие общих моторных навыков)

Цель. Развивать общие моторные навыки, координацию движений.

Играющие становятся в круг, руки за спиной. Ведущий – «заря» ходит сзади с лентой или веревочкой. Стоящие в кругу произносят слова:

Заря - зарница,
Красная девица,
Возьми золотой жгут,
Гони птиц с огорода на луг.

После этого водящий, стоящий во внутренней части круга, кладет кому-то из играющих веревочку в руку, тот выбегает из круга и вдвоем с «зарей» разбегаются в разные стороны по кругу. Кто прибежал к свободному месту первый, тот занимает его. Кто не успел - становится «зарей».