

Игра «Клубочек»

Цель: воспитание чувства принадлежности к группе, чувства безопасности в коллективе; чувство единства, сплоченности; умения действовать согласованно.

Материалы: клубок прочных ниток.

Ход игры.

Воспитатель и дети стоят в кругу. Воспитатель запекает песенку, обматывает большой палец правой руки. Затем передает клубок следующему ребенку, называя его в песенке по имени и т.д.

Когда песенка заканчивается — все дети и воспитатель соединены ниточкой. Клубок должен вернуться к воспитателю, проделав полный круг.

Затем одновременно все аккуратно снимают ниточку с пальцев и кладут ее на стол.

Внимание детей обращается на то, что ниточка не порвалась и ребята в группе всегда будут так же крепко дружить. В заключение можно попросить детей вспомнить пословицы и поговорки о дружбе.

Игра «Виноградная гроздь»

Цель: укрепление чувства единства в детском коллективе; развитие тактильного восприятия и воображения детей.

Материалы: гроздь винограда; колокольчик: кассета с записью спокойной мелодии; магнитофон; канат.

Ход игры.

Звучит спокойная музыка. Дети рассаживаются на ковре вокруг выложенного в форме круга каната, берутся за руки, закрывают глаза. В это время в середину круга кладут гроздь винограда на тарелке. По звонку колокольчика дети открывают глаза и опускают руки.

Воспитатель просит одного ребенка взять в руки гроздь, рассмотреть ее и передать своему соседу справа. После того, как гроздь прошла целый круг, воспитатель просит передать гроздь по второму кругу, но теперь при этом отрывать от нее по ягодке. Каждая «ягодка» должна назвать себя (дети называют свои имена).

Внимание детей обращается на то, что как гроздь состоит из разных ягодок, так и группа состоит из детей. Ягодки на веточке все вместе, крепко за нее держаться, так и ребята всегда будут вместе и будут крепко дружить друг с другом.

Игра с пением «Угадай-ка»

Цель: развитие тембрового слуха детей; установление положительных взаимоотношений между детьми.

Ход игры.

Дети сидят на стульчиках. Педагог на мелодию русской народной песни «Ах, вы, сени» поет:

Ты, Алеша (*любое имя*), не ленись,
Поскорее отвернись,
Глазки быстро закрывай,
Кто позвал тебя, узнай!

Названный по имени ребенок выходит вперед, поворачивается к детям спиной и закрывает глаза. Педагог, напевая мелодию песни без слов, подходит к кому-нибудь из сидящих детей, берет его за руку и подводит к стоящему с закрытыми глазами ребенку. Приглашенный ребенок называет (или пропевает) имя водящего, который должен отгадать, кто его позвал. Если он сделает это правильно, то дети хлопают, а эта пара детей, взявшись за руки, кружится под пение и хлопки других детей.

Примечание: педагог может приглашать кого-то из сидящих детей жестом или взглядом, не подходя к ним. Если дети плохо или неохотно танцуют, они могут кружиться в беге или ходьбе.

Игра «Строители»

Цель: закрепить умение двигаться в положении «паучок»; развивать координацию движения рук и ног; учить детей выполнять задание совместно, помогая друг другу; отвечать за выполненную работу.

Оборудование: шнур, два набора кубиков.

Правила:

1. В постройке должны быть использованы все кубики.
2. Кубики нельзя трогать руками, поправлять сдвинувшиеся можно только пальцами ног.
3. Команда может вернуться на старт только по окончании строительства всеми членами команды.

Ход игры.

Дети делятся на две команды и располагаются на линии старта, обозначенной шнуром. На противоположной стороне зала разложены два комплекта кубиков. Дети должны «паучком» дойти до кубиков, и каждый член команды должен, зажав кубик стопами и опираясь позади тела на руки, построить двухэтажный дом из кубиков. После выполнения задания все должны вернуться на линию старта, но только при УСЛОВИИ, что все члены команды закончили строительство.

Вариант: все дети одной команды строят многоэтажный дом. Побеждает команда, быстрее справившаяся с заданием.

Игра «Силачи»

Цель: профилактика заболеваний нервной системы

Оборудование: шнур, обруч, мелкие игрушки по количеству детей.

Правила:

1. Играющие могут брать только по одной игрушке.
2. Если игрушка падает, упражнение начинают выполнять сначала.

Ход игры.

Дети должны спасти игрушки, которые оказались на льдине (на острове, в горящем доме). На линии старта дети получают задания и инструкции по способу его выполнения.

Задания:

1. Встать в позицию «паучок», пробежать до обруча, взять игрушку, положить ее себе на живот и вернуться назад.
2. Встать парами, взяться за руки, пробежать до обруча, взять игрушку, положить ее себе на руки и вернуться назад.
3. Встать парами. Взявшись за руки, пробежать до обруча, взять игрушку и принести ее на линию финиша, удерживая головами.
4. Встать парами. Пробежать до обруча. Один из спасателей встает на руки, другой кладет на него игрушку, берет его за ноги и возвращаются к финишу.

Игра может проводиться в виде эстафеты. В этом случае используют два обруча. Если все движения хорошо отработаны, можно предложить детям самостоятельно выбрать «способ спасения» игрушки.

Игра «Перекасти поле»

Цель: упражнять в умении передвигаться в позиции «паучок»; уметь координировать свои движения с движениями других членов команды; воспитывать ловкость, выносливость, выдержку; развивать умение действовать сообща, выполнять правила игры. Профилактика сердечно-сосудистых заболеваний.

Оборудование: кубы, шнур.

Ход игры.

Детей делят на несколько команд по 3—4 человека (количество детей в командах должно быть одинаковым).

1. Дети выстраиваются у шнура (линия старта). По команде они садятся друг за другом на пол, принимают позицию «паучок» и начинают двигаться к кубам.
2. Как только последний участник команды заходит за куб, он подает сигнал «Хоп». Дети встают, перестраиваются. Тот, кто был последним, становится первым, и наоборот.
3. Далее движения могут варьироваться:
 - дети снова садятся друг за другом, принимают позицию «паучок» и возвращаются к линии старта;
 - дети встают друг за другом, кладут руки на плечи впереди стоящего и бегут к линии старта;

Примечание: нельзя заканчивать движение, пока последний член команды не пересечет линию (ориентировочную или финишную) и не подаст установочного сигнала.

Побеждает команда, первой пришедшая к финишу. При нарушении правил команда начинает движение сначала.