

Подвижная игра «Родничок»

Цель: развивать скоростно-силовые качества.

Подготовка. Мелом чертятся две линии близко друг к другу, образуя «родничок». Игроки выстраиваются в колонну перед линией.

Ход игры.

По сигналу ведущего, каждый игрок старается перепрыгнуть через «родничок». Затем он увеличивается. Кто не перепрыгивает «родничок» (т.е. заступает за линию) уходит в сторону. Прыгают до 3 победителей.

Правила игры:

1. Игра начинается по сигналу руководителя.
2. Прыжок выполняется с места двумя ногами.

Подвижная игра «Родники, река, море»

Цель: развивать внимание, ловкость, умение согласовывать свои действия с товарищем.

Подготовка. У каждого ребенка в руке лента (примерно 40-60см) – символ бегущего родничка.

Ход игры.

По сигналу ведущего (музыка, слова), роднички бегают.

Например Как в низину из-под горки

Вытекает быстрый, тонкий,

Чистый-чистый ручеек

Он зовется (хором дети договаривают) Родничок. Дети бегают по разным дорожкам или по кругу)

Посигналу ведущего. Дети берут другой рукой край ленты соседа. Образуя одну цепочку, которая соединяет лентами. Это река. Она течет змейкой. Бег змейкой.

По сигналу ведущего, дети строят круг – это море.

Правила игры:

1. Игра начинается по сигналу руководителя.
2. Кто не удержал ленту в руке, тот выходит из игры.

Дидактическая игра «Путешествие по родникам»

Дидактическая задача. Закрепить знания детей о родном крае, названиях, местонахождении родников, их названий.

Игровые правила. Последовательность хода определяется брошенным кубиком, отсчитывается число ходов фишками. Выигравшим считается тот, кто первым дошел до финиша.

Игровые действия. Выбрасывание кубика, продвижение фишкой по игровому полю, рассказывание детей о роднике, на который попала фишка.

Ход игры.

Прежде чем начать игру, воспитатель вместе с детьми рассматривает фотографии, на которых изображены родники посёлка. Проводится краткая беседа о названиях улиц и родниках посёлка.

Правила игры: передвигаться по игровому полю можно только с помощью фишки, каждый раз отсчитывать столько кружков, сколько их будет указано на кубике, учитывая, что красный круг означает - пропусти ход, зелёный — двигайся назад, синий — вперед. Ход на определённый родник говорит о том, чтобы ребёнок рассказал то, что знает о данном роднике (местонахождение, название и т.д.).

Победителем будет тот, кто не ошибётся, правильно отсчитает фишки, расскажет про данный родник и первым доберётся до указанного места.