

Семинар для педагогов ДОО «Развивающие игры детей дошкольного возраста»

«Если мы говорим, что в обществе
детей можно отдохнуть, то это потому,
что именно дети возвращают нас взрослых к условиям игровой
деятельности».

Все мы знаем, что дошкольник в силу своей возрастной специфики — искатель. Его внимание всегда направлено на то, что ему интересно. А интерес должен сопровождаться положительными эмоциями.

Мы с вами живём в современном обществе, где развивается компьютеризация и нано - технологии.

И поэтому современные дети должны быть интеллектуально развитыми личностями.

Эффективное развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста - одна из актуальных проблем современности.

Дошкольники с развитым интеллектом:

- быстрее запоминают материал,
- более уверены в своих силах,
- легче адаптируются в новой обстановке,
- лучше подготовлены к школе.

В. А. Сухомлинский писал: «Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире.

Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

Интеллектуальный труд очень нелегок, и учитывая возрастные особенности мы должны помнить, главной формой организации является - игра.

Для дошкольников игра имеет огромное значение:

- игра - это учеба,
- игра - это труд,
- игра - это серьезная форма воспитания,
- а также способ познания окружающего их мира.

Как найти ту грань, где заканчивается игра и начинается серьёзная интеллектуальная работа?
Насколько совместимы эти понятия?

Поиск ответов на поставленные вопросы побуждает использовать среди современных инноваций в дошкольном образовании именно те методики и технологии, которые не только результативны, но и увлекательны.

- **из форм развивающего воспитания и обучения является развивающие игры.**

Развивающая игра — это не любые действия с дидактическим материалом и не игровой прием на обязательном учебном занятии.

Это специфическая, полноценная и достаточно содержательная для детей деятельность. Она имеет свои побудительные мотивы и свои способы действий.

Развивающие игры характеризуются тем, что они содержат:

- готовый игровой замысел, предложенный ребенку,
- игровой материал,
- правила (общения и предметных действий).

Все это определяется **целью** игры, т. е. тем, для чего эта игра создана, на что она направлена.

Цель игры всегда имеет два аспекта:

- 1) **познавательный**, т. е. то, чему мы должны научить ребенка, какие способы действия с предметами хотим ему передать;
- 2) **воспитательный**, т. е. те способы сотрудничества, формы общения и отношения к другим людям, которые следует привить детям.

В обоих случаях цель игры должна формулироваться не как передача конкретных знаний, умений и навыков, а как развитие определенных психических процессов, или способностей ребенка.

СХЕМА КЛАССИФИКАЦИИ ИГР ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА.

Игры, возникающие по инициативе детей

1. Игры – экспериментирования:

- С природными объектами,
- С игрушками,
- С животными.

2. Сюжетные самостоятельные игры:

- Сюжетно-образные,
- Сюжетно-ролевые,

- Режиссерские,
- Театрализованные

Игры, возникающие по инициативе взрослого

1. Обучающие игры:

- Сюжетно-дидактические,
- Подвижные,
- Музыкально-дидактические,
- Учебные.

2. Досуговые игры:

- Интеллектуальные,
- Игры-забавы,
- Развлечения,
- Театрализованные,
- Празднично-карнавальные,
- Компьютерные.

3. Народные игры

4. Игры, развивающие фантазию и словесное творчество.

Развивающие игры, в которых можно выделить следующие характерные признаки:

1. Необходимость для ребенка действовать в воображаемом плане, что ведет к развитию всех типов мышления, способности выстраивать воображаемые ситуации;
2. Умение в игровых ситуациях ориентироваться в человеческих взаимоотношениях, т. к. игра направлена на их воспроизведение;
3. Формирование реальных взаимоотношений между играющими детьми, где игра невозможна без согласованных действий.

Все эти требования являются необходимыми в самостоятельной игре ребенка. В качестве основного мотива для игры педагоги и психологи выделяют фантазирование.

Именно оно делает ребёнка независимым от разных обстоятельств, позволяет роли в играх.

ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ СЕМИНАРА

Одной из технологий являются игры на развитие фантазии и словесного творчества.

К вашему вниманию, я хочу предложить Вам поиграть в игры и почувствовать себя детьми

Игра «Оживи предмет».

Эта игра предполагает придание объектам неживой природы способностей и качеств живых существ, а именно: способности двигаться, думать, чувствовать, дышать, расти, радоваться, размножаться, шутить, улыбаться.

- В какое живое существо вы бы превратили воздушный шарик? (Ответы 1 команды)

- О чем думает ваша обувь? (Ответы педагогов 2 команды)

- О чем думает мебель? (Ответы педагогов 3 команды)

3. Игра «Измени характер персонажа».

Придумайте сказку с таким невероятным сюжетом: Лисица стала самой простоватой в лесу, и ее все звери обманывают. (Педагоги приводят свои ответы)

Для успешного обучения детям необходимо не только использовать специальные средства, но и обозначить смысл своих действий. Развивающие игры позволяют ребенку посмотреть на все происходящее с точки зрения своего будущего. Это первый шаг к развитию у ребенка воображения, интеллекта, памяти, к совершенствованию личности.

Любая игра для ребенка - это набор правил и различных целей, которые он воспроизводит с помощью наглядных пособий: кубиков, пластилина, детского конструктора, ткани, бумаги и др. Знакомство детей с задачами игры происходит при помощи разных форм общения: это и устная инструкция, и показ сделанной модели, и рассматривание наглядного пособия. Цели и задачи игр должны ставиться в порядке возрастания сложности, что позволяет идти вперед, совершенствовать навыки и умения детей.

Каждая развивающая игра должна строиться по следующей схеме:

1. Особенности игры и ее воспитательное значение.
2. Игровой материал.
3. Описание игры и приемы ее проведения.
4. Правила игры.
5. Советы воспитателю.

Вот некоторые рекомендации, которые помогут воспитателям детских садов в проведении игр.

1. Задачи игр и порядок их проведения нельзя объяснять детям жестом, взглядом. Необходимо очень четко и доступно донести их до детей.
2. Не рекомендуется требовать от детей сиюминутного исполнения этих задач в игре.
3. Педагогу необходимо давать детям возможность составлять самостоятельно новые варианты заданий, а также проявить максимум своих знаний и навыков.
4. По мере возможности воспитателю надо создавать такие условия, которые опережали бы развитие способностей ребенка.
5. Следует создать атмосферу свободного и радостного творчества.

Педагогам вручается памятка «Основные правила воспитания и обучения детей в игре».

Правило первое:

Игра не должна включать даже малейшую возможность риска, угрожающего здоровью детей. Однако нельзя и выбрасывать из неё трудные правила, выполнить какие нелегко.

Правило второе:

Игра требует чувства меры и осторожности. Дети имеют склонности к азарту и чрезмерному увлечению отдельными играми. Игра не должна быть излишне азартной и унижать достоинства тех, кто играет. Иногда дети придумывают клички, оценки за поражение в игре.

Правило третье:

Не будьте «занудами». Ваше внедрение в мир детской игры – внедрение туда новых, развивающих элементов – должно быть естественным и желанным. Не устраивайте специальных занятий, не дёргайте ребёнка, даже если у вас появилось свободное время: «Давай-ка займёмся...» Не прерывайте, не критикуйте, не смахивайте пренебрежительно в сторону тряпочки и бумажки. Или учитесь играть вместе с детьми, незаметно и постепенно предлагая свои варианты какого-то интересного дела, или оставьте их в покое. Добровольность – основа игры.

Правило четвёртое:

Не ждите от ребёнка быстрых и замечательных результатов. Может случиться так, что вы вообще их не дождётесь! Не торопите ребёнка, не проявляйте своё нетерпение. Самое главное – это те счастливые минуты и часы, что вы проводите со своим ребёнком. Играйте, радуйтесь открытиям и победам – разве не ради этого придумываем мы игры и затеи.

Правило пятое:

Поддерживайте активный, творческий подход к игре. Дети большие фантазёры и выдумщики. Они смело приносят в игру свои правила, усложняют или упрощают содержание игры. Но игра – дело серьёзное и нельзя превращать её в уступку ребёнку, в милость по принципу «чем бы дитя не тешилось».

Итог семинара:

Все выше указанные игры помогают:

- развить творческое воображение и коммуникативные навыки детей дошкольного возраста;
- обогатить словарный запас;
- сделать речь ребёнка более красочной, эмоциональной.

ИГРЫ ДЛЯ РАБОЧЕГО НАСТРОЯ.

«Волшебная палочка»

«Волшебная палочка» (ручка, карандаш и др.) передаётся в произвольном порядке, передача сопровождается речью по заранее заданному заказу-правилу.

Варианты:

- передающий называет существительное, принимающий – прилагательное к нему;

-передающий называет сказку, принимающий – персонаж из этой сказки и т.п.

Если принимающий не ответил, «палочка» возвращается в исходное положение или меняет принимающего. Дети договариваются об условии передачи:

-глядеть друг другу в глаза.

-вставать, если согласны с высказыванием принимающего.

-передающий выбирается один на всех, палочка возвращается ему.

«Эхо»

Воспитатель (ребёнок) отбивает хлопками несложный ритмический рисунок. «Эхо» по сигналу (по взгляду или др.) повторяет ритм хлопками (притопыванием, отбиванием по столу ладонями и др.)

Вариант: проговаривание слогов, слов, фраз, чтение вслух. Говорящий (читающий) произносит – играющие «эхом» повторяют приглушённо, но точно так же, как было произнесено автором.

«Неиспорченный телефон» Дети передают друг другу слово шёпотом на ухо, дети «ловят» слово на слух. Успешность передачи оценивается по признакам: «не поймали» слово, в передаче участвовали все играющие, последний «получил» слово переданное первым игроком.

Варианты:

-слово, трудное слово, словосочетание, Ф.И.О., скороговорка (считалка), иностранное слово

-две телефонные линии (эстафета): быстрый неиспорченный телефон.

«Закончи предложение»

Дети встают в круг. Ведущий предлагает начало фразы одно для всех, например, «Я умею», «Я смогу», «Я хочу» и т.п. Тот кому ведущий бросает мяч продолжает фразу.

«Как тебя зовут?»

Ведущий берет мяч и, назвав свое имя, называет имя того, кому бросает мяч. Тот ловит мяч и продолжает: называя свое имя и имя того, кому бросает мяч.

«Пирамида любви»

Цель: воспитывать уважительное, заботливое отношение к миру и людям; развивать коммуникативные способности. Ход: дети стоят в кругу. Воспитатель говорит: «Каждый из нас что-то или кого-то любит; всем нам присуще это чувство, и все мы по-разному его выражаем. Я люблю свою семью, своих детей, свой дом, свой город, свою работу.

Расскажите и вы, кого и что любите вы. (Рассказы детей.) А сейчас давайте построим «пирамидку любви» из наших с вами рук. Я назову что-то любимое и положу свою руку, затем каждый из вас будет называть своё любимое и класть свою руку. (Дети выстраивают

пирамиду.) Вы чувствуете тепло рук? Вам приятно это состояние? Посмотрите, какая высокая у нас получилась пирамида. Высокая, потому что мы любимы и любим сами»

«Люблю – не люблю»

Дети стоят в кругу. Воспитатель (или ведущий-ребёнок) передаёт по часовой стрелке мяч и говорит: «Я не люблю, когда дети ссорятся», следующий должен предложить свой вариант «Я не люблю, ...». Против часовой стрелки игра продолжается «Я люблю, ...»

Игры – разминки

«Слова на одну букву (звук)»

Игра начинается со слов «Здесь вокруг нас...» или «Я вижу...», «На пароход грузили...». Дети называют (пишут, читают) слова на заданный звук (букву). Задание выполняется малыми группами. Играющие считают, какая группа сколько слов назвала, и определяют победителя.

«Пишущая машинка»

Все участники игры выполняют синхронно ряд движений: -хлопают перед собой в ладоши -двумя руками хлопают по коленям (правая рука - по правой, левая - по левой) - выбрасывать вверх правую руку вправо, щёлкая пальцами - выбрасывать вверх левую руку влево, щёлкая пальцами Вариант: -изменять темп движений, -вводить речевое сопровождение, -передавать эстафету глазами, голосом.

ИГРЫ ДЛЯ ПРИОБЩЕНИЯ К ДЕЛУ

«Повтори-ка»

Дети встают кругом. Один ребенок берет мяч, передает его другому и называет животное, например, «жираф», другой ребенок говорит «жираф» и добавляет «слон», третий говорит «жираф», «слон» и прибавляет «лев». Каждый следующий игрок перечисляет всех животных по порядку и добавляет еще свое.

«Живой алфавит»

Ведущий распределяет буквы алфавита и задает слово, дети составляют его из своих букв, вставая по порядку. «Снежный ком» Ведущий первым называет свое имя. Следующий за ним должен повторить имя ведущего, а затем назвать свое. Следующий из детей повторяет уже два имени и лишь, затем называет свое и т.д.

«Стулья»

Вся группа по команде: «Приготовились! Пожалуйста!»-одновременно встает, подняв стулья, ставит их в виде какой-нибудь фигуры (например, в полукруг лицом к двери) и одновременно садится. Важно, чтобы не было никаких разговоров во время выполнения задания, никто не командовал, все работали одновременно, приспособившись друг к другу. За этим могут следить «судьи».

«Эстафета»

Участники эстафеты по одному встают и садятся друг за другом в одном, едином ритме, так, чтобы, как только сел предыдущий, встает следующий. Порядок «вставания» можно менять. Главное-не подталкивать, не вызывать, не вмешиваться в работу другого человека. Вставание можно заменить передачей хлопков. 3.Ребенок загадывает какое-либо животное, которого на самом деле не существует. Затем он его изображает. Например, ходит. Как это животное. Изображение осуществляется без слов. Можно издавать звуки, характерные для животного. Остальные участники игры угадывают, какое это животное – какой у него характер, какое настроение и как они об этом догадались.

«Ассоциации»

Дети садятся в круг. Ведущий выходит из комнаты, в комнате в это время загадывается один ребенок из присутствующих. Приходит ведущий, его задача угадать, кого загадали, — для этого он задает вопросы, а все остальные отвечают на них. Вопросы должны быть ассоциативного характера: «А если этот человек был бы животным, то кем бы он был?» и т. п. Свои варианты предлагает и тот, кого загадали.

«Снежная королева»

Цель: развитие умения давать доброжелательную оценку другому человеку. Ход: Воспитатель предлагает вспомнить сказку «Снежная королева» и говорит, что у нее есть предложение: Кай и Герда выросли и сделали волшебные очки, через которые можно было разглядеть все то хорошее, что есть в каждом человеке. Воспитатель предлагает «примерить эти очки» и посмотреть внимательно друг на друга, стараясь в каждом увидеть, как можно больше хорошего и рассказать об этом. Взрослый первый надевает «очки» и дает образец описания двух-трех детей. После игры дети говорят, какие трудности они испытали в роли рассматривающих, что чувствовали. Игру можно проводить несколько раз, отмечая, что с каждым разом детям удавалось увидеть больше хорошего. Вариант. Можно предложить всей группе «надеть очки» и поочередно разглядывать каждого.

«Фраза с заданными словами»

Воспитатель называет набор слов (лестница, человек, часы). Дети составляют предложение, используя интонацию (страшное предложение, сказочное предложение и т.п.) Разрешается изменять слова по падежам, порядок слов

«Собрать диалог»

Воспитатель предлагает детям вспомнить героев знакомых сказок, фразы из этих сказок. Дети договариваются между собой, кто за какого героя будет проговаривать реплику, определяют последовательность (в группе играющих возникает определённый сюжет с действующими лицами, характерами, диалогами). Начинать игру лучше с одной реплики (фразы), постепенно доводя диалоги до 3- 5.

«Радио».

Цель: развитие устойчивого интереса к сверстнику. Ход: Играющие дети садятся полукругом так, чтобы хорошо видеть друг друга. По считалке выбирается водящий (для

первого раза может быть воспитатель), он выбирает для описания одного из сидящих и отворачивается к ним спиной и говорит в «микрофон»: «Внимание! Внимание! Потерялась девочка (мальчик)... (дает описание кого-либо из детей). Пусть она (он) подойдет к диктору». Все дети по описанию определяют, о ком идет речь. Затем роль диктора исполняет ребенок, которого описывали. Данная игра поможет установить контакт детей друг с другом в коллективе, будет способствовать умению прислушиваться к мнению других, формировать позитивное отношение к сверстникам

«Чемодан».

Цель: развитие способности к установлению положительных взаимоотношений с другими людьми. Ход: Для того, чтобы сыграть в эту игру, нам необходимо разделиться на две команды. Для этого у меня есть разрезные картинки, каждый возьмите для себя один фрагмент картинки. Ваша задача – собрать картинку, найти место свое команде. Далее воспитатель предлагает детям воображаемую ситуацию: они едут отдыхать без взрослых. Накануне сами складывают свой чемодан. Чтобы ничего не забыть, надо составить список необходимого и того, что поможет побыстрее познакомиться с другими детьми. Список нужно составить с помощью схем, рисунков, значков. Командам необходимо приготовить материалы, обсудить и зарисовать, что нужно взять для путешествия. Для этого вам отводиться 10 минут (ставятся песочные часы). По истечении времени, ведущий предлагает поменяться списками – зарисовками и отгадать, что же другая команда берет с собой в путешествие.

«Слепой поводырь»

Дети делятся на пары. Один из участников-«слепой», второй-его «поводырь», который сопровождает первого, с одной стороны, позволяя ему двигаться и знакомиться с окружающими предметами на ощупь самостоятельно, с другой стороны, обеспечивает его безопасность. У слепого завязаны глаза. Затем дети меняются ролями.

«Телеграф»

Цель: развитие умения устанавливать «обратную связь» при взаимодействии с другими людьми. Ход: Четыре ребенка – «связисты»; остальные – наблюдатели; воспитатель – отправитель телеграммы; один ребенок – ее получатель. Связисты и получатель телеграммы выходят за дверь. Воспитатель приглашает одного связиста и зачитывает ему текст телеграммы один раз. Первый связист, чтобы лучше запомнить текст, может задавать уточняющие вопросы. Затем он приглашает второго связиста и передает ему услышанный текст; второй – третьему; третий – четвертому; четвертый – получателю. Получатель пересказывает услышанное наблюдателям и спрашивает: верно ли он все понял? Примерный текст. Вылетаю рейсом 47. Встречай в 13.00 по московскому времени. Не забудь про конфеты и цветы. До встречи. Твой друг.

«Так не так»

Игра состоит из парных карточек, на которых нарисована одна и та же ситуация в двух вариантах ее проживания: правильный и не правильный вид поведения. Перемешанные картинки раздаются всем детям, ведущий просит рассмотреть и поднять руки тем, у кого картинки с изображением «неправильного» поведения. Один рассказывает, как нельзя себя вести-о чем его картинка. Остальные слушают и ищут противоположную. Тот кому

досталась такая карточка продолжает, т.е. рассказывает, как надо себя вести в такой ситуации.

«Слова на одну букву (звук)»

Игра начинается со слов «Здесь вокруг нас...» или «Я вижу...», «На пароход грузили...». Дети называют (пишут, читают) слова на заданный звук (букву). Задание выполняется малыми группами. Играющие считают, какая группа сколько слов назвала, и определяют победителя.

«Мост дружбы»

Цель: развитие эмпатии у эмоционально отгороженных и эгоистичных детей, преодоление нерешительности, скованности у застенчивых детей. Ход: Воспитатель показывает детям линейку и говорит кому-нибудь из них: «Это мост дружбы. Давай попробуем удержать мост лбами. При этом будем говорить друг другу что-нибудь приятное». Игру можно проводить в виде соревнований, выигрывает та пара, которая продержалась дольше других. Можно использовать секундомер.

«Найди пару»

Дети подыскивают себе пару по цвету глаз, волос, одежды и т.д. Далее детям дается, какое-либо задание или они сами решают, чем они будут заниматься. «Испорченный телефон» Дети садятся в круг. Один из детей загадывает слово и шепотом на ухо, так чтобы не слышали остальные, сообщает его соседу. Он передает следующему и так дальше.

Игры творческого самоутверждения

«Стихи по ролям»

Для игры воспитатель подбирает диалоги из стихов Чуковского, Маршака, Барто, Заходера, Михалкова, Хармса. Играющие произносят текст разными голосами, интонацией, используя разные образы (костюмы), элементы декорации. Дети открывают для себя разные взаимозависимости между конечным результатом, текстом, замыслом, приёмами исполнения.

«Заданные слова»

Воспитатель предлагает детям текст, которому нужно найти оправдание (сконструировать ситуацию, в которой текст произносится, выдумать персонажи, участвующих в ситуации, определить поведение самого говорящего и слушающих, понять характер произнесения слов). Начинать игру с бытовых распространённых фраз (Не делай этого, пожалуйста!), переходить к литературным (репликам из сказок, стихов, пьес-сказок и т.п.).

Вариант:

-играющий должен произнести «заданное слово (слова)», найдя подходящую цель, мотив, выбрав, выдумав, кому и зачем оно может быть сказано (ОГОНЬ, НЕТ, ДЕНЬ ПРОШЁЛ и т.п.),

-один и тот же играющий выполняет задание разными способами, оправдывая произнесение заданных слов

«Тело в деле»

Воспитатель предлагает детям придумать определённую позу (фотографию) какого-нибудь дела (рассматриваю картину, читаю, делаю артикуляционную гимнастику и т.п.). Играющий демонстрирует свою «фотографию», остальные отгадывают, комментируют, показывают отгадки-действия, сравнивают «фотографии».

Вариант:

-дополнить «фотографию» своим пониманием

-показать «фотографии» до и после задуманного

Каждое «дело» требует совершенно определённого «тела». Вся мускулатура, от направления взгляда до перемещения центра тяжести, от мускулатуры лица до положения ног по-своему определяются в зависимости от того, чем и как занят тот или иной ребёнок.

«Фраза с заданными словами»

Воспитатель называет набор слов (лестница, человек, часы). Дети составляют предложение, используя интонацию (страшное предложение, сказочное предложение и т.п.) Разрешается изменять слова по падежам, порядок слов.

«Собрать диалог»

Воспитатель предлагает детям вспомнить героев знакомых сказок, фразы из этих сказок. Дети договариваются между собой, кто за какого героя будет проговаривать реплику, определяют последовательность (в группе играющих возникает определённый сюжет с действующими лицами, характерами, диалогами). Начинать игру лучше с одной реплики (фразы), постепенно доводя диалоги до 3-5.

Игры вольные, требующие передвижения

«Воробьи-вороны»

Играющие делятся на 2 команды, встают напротив друг друга (команда «Воробьи», команда «Вороны»). Та команда, которую называет воспитатель (ребёнок-ведущий) – ловит, другая – убегает. Ловят и убегают до определённой черты (на 2-3 шага сзади стоящей команды). Воспитатель (ребёнок-ведущий) говорит медленно: «Во-о-о-ро-о-о-о-о...». В этот момент все готовы убегать или ловить (этот момент противоречивой готовности, исходной мобилизации каждого играющего особенно важен). После паузы воспитатель (ребёнок-ведущий) заканчивает: «...ны! (...бьи!»). Играющие убегают – догоняют. Вариант: -вводится усложнение «стоп-замри»: дети разбиваются на пары и

договариваются, кто в паре «воробей», «ворона». Дети на площадке располагаются хаотично. По команде: «Вороны!» «ворона» догоняет «воробья», пока не прозвучит команда «Стоп!» или «Замри!». Опоздавшие пары выходят из игры (даже если один из пары выполнил правило).

«День наступает – всё оживает, ночь наступает – всё замирает»

Воспитатель (ребёнок-ведущий) произносит «День наступает – всё оживает», играющие двигаются по площадке хаотично (бегают, танцуют, прыгают, догоняют друг друга). Когда воспитатель (ребёнок-ведущий) произносит вторую часть «Ночь наступает – всё замирает», то играющие останавливаются в причудливых позах. По выбору ведущего некоторые играющие «оживают» придуманным движением (прыжок, танец, бег). Вариант: -использование любых движений «День наступает – всё оживает» -использование целенаправленных движений «День наступает – всё оживает» (сбор урожая, муравейник, железная дорога, плавание)

«Прятки»

Всем участникам завязываются глаза, и в комнате было очень тихо. Каждый игрок должен поймать одного из играющих, но убежать от остальных. Участники передвигаются очень тихо, прислушиваются к шагам, дыханию друг друга и, когда захотят, могут назвать любого игрока по имени и спросить: «Ты где?». Игрок, которого спрашивают должен обязательно ответить: «Я здесь».

«Мышеловка»

Дети делятся на две команды. Одна группа встает в круг, держась за руки, –«мышеловка». По хлопку ведущего руки поднимают так, чтобы вторая команда –«мыши» — могла свободно вбегать и выбегать из круга. По следующему хлопку ведущего руки опускаются –«мышеловка захлопывается», и мыши стараются выбежать. Тот, кого поймали, становится в общий круг-«мышеловку».

«Воробьи-вороны»

Дети делятся на две команды «вороны» «воробьи», которые становятся напротив друг друга. Та команда, которую называет ведущий, ловит другая убегает. Затем ведущий называет другую команду и команды меняются ролями.