

КОММУНИКАТИВНЫЕ ИГРЫ

«Арам-шим-шим»

Категория: Игры на свежем воздухе и в помещении.

Хороводная игра с количеством участников от 10 человек. Игра развивает коммуникативность, взаимоотношения мальчиков и девочек и хорошо сплачивает детский коллектив.

Правило игры: вначале выбирается водящий с помощью считалки или по жребью. Все становятся в круг и берутся за руки, чередуясь девочка-мальчик-девочка. Водящий становится в центр круга и закрывает (или завязывает) глаза. Все начинают водить вокруг него хоровод, а он вытягивает вперёд руку и вращается в противоположном направлении. Все участники проговаривают такой стишок:

Арам-шум-шум,
Арам-шум-шум,
Арамия Гусия,
Покажи-ка на МЕНЯ!

Другой вариант, немного отличающийся словами:

Арам-шим-шим,
Арам-шим-шим,
Арамия Зульфия,
Покажи-ка на МЕНЯ!

При окончании стишка участники и водящий останавливаются. Тот, на кого показывает водящий выходит в центр круга и становится с водящим спиной к спине. Все считают: «РАЗ, ДВА, ТРИ!» На счёт «Три» игроки в центре поворачивают головы в сторону.

Если повернули голову в одну сторону, то должны обняться, если повернулись в разные стороны — то пожать друг другу руки. После этого старый водящий становится в хоровод, а новый вытягивает руку и игра начинается сначала.

«Кружева»

Правило игры: По цели и характеру является одной из разновидностей игры «Ловишки». Игра заканчивается, когда пробегут все пары.

Категория: Игры на свежем воздухе и в помещении.

Развивает: координацию движений, ловкость, опорно-двигательный аппарат, способности бега, чувства спортивного соперничества.

Из играющих детей выбирают двоих: один «челнок», другой — «ткач».

Остальные дети становятся парами, лицом друг к другу, образуя полукруг.

Расстояние между парами 1—1,5 м. Каждая пара берется за руки и поднимает их вверх, образуя «ворота».

Перед началом игры «ткач» становится у первой пары, а «челнок» — у второй и т. д. По сигналу педагога (хлопок, свисток) или по его команде «челнок»

начинает бежать «змейкой», не пропуская ни одних ворот, а «ткач», следуя его путем, пытается догнать его.

Если «челнок» успеет добежать до последней пары полукруга и не будет пойман, то он вместе с «ткачом» становится последней парой, а игру начинает

первая пара, распределив роли «челнока» и «ткача». Если «ткач» догоняет «челнок» и успевает «запятнать» его прежде, чем он достигнет последней пары, то сам становится «челноком», а игрок, бывший «челноком», идет к первой паре и выбирает из двоих себе пару. С этим игроком он образует пару в конце полукруга, а оставшийся без пары становится «ткачом».

«Мышки-завитушки».

Категория: игры на свежем воздухе и в помещении.

Правило игры: участники делятся на две команды, каждая из которых образует круг. Обязательное условие игры-участники крепко держатся за руки и не расцепляются до момента окончания игры. Обе команды находятся на средней линии. Учитель или специально выбранный водящий говорят следующие слова: «ушки, сушки, плюшки, мышки, завитушки». На каждое из этих слов участники команды должны «закручиваться», пролезая, под руками друг друга. В результате получится круг-«завитушка». Затем водящий начинает вести счёт, а команды делают по одному шагу под счёт в сторону стены либо каких-нибудь ориентиров. Выигрывает команда, первая достигшая цели.

Примечания:

- счёт ведётся медленно, для того чтобы каждый из участников успевал сделать шаг

«Отгадай, чей голосок»

Категория: игры на свежем воздухе и в помещении.

Правило игры: Все играющие образуют круг, а один из них становится в центре и закрывает глаза.

Дети, держась за руки, идут по кругу вправо (влево) и произносят:

Вот построились мы вкруг,

Повернулись разом вдруг.

На эти последние слова все отпускают руки и поворачиваются на 360 градусов, продолжают движение в том же направлении.

А как скажем:

Скок, скок, скок,

Отгадай, чей голосок.

Слова «скок, скок, скок» говорит один, которого заранее выбрали.

Стоящий в центре открывает глаза и старается отгадать, кто произнес слова «скок, сок, скок». Если водящий отгадал, тот идет в середину. Если водящий не угадает, он продолжает водить – стоять в середине круга.

«Ручеёк».

Категория: игры на свежем воздухе и в помещении.

Правило игры: В произвольном порядке разбиться на пары. Пары располагаются друг за другом, взявшись за руки, подняв сомкнутые руки вверх, как бы образуя крышу. Водящий проходит под сомкнутыми руками и выбирает себе партнёра. Новая пара становится сзади, а освободившийся участник игры

заходит в ручеёк и ищет себе пару и т.д. По сути, игра представляет собой социометрическую процедуру и оказывается эмоционально значимой для каждого участника.

«Моргалки»

Категория: игры на свежем воздухе и в помещении.

Правило игры: Играющие делятся на пары и встают в круг, причем один из пары стоит за другим на расстоянии вытянутых рук и смотрит строго в затылок впереди стоящему. Необходимо нечетное количество игроков, чтобы один остался без пары. В ходе игры «одиноким» подмигивает кому-то из ребят, стоящих в парах впереди, и последний должен быстро перебежать к лишнему и встать у него за спиной. Стоящий в паре сзади должен среагировать и не дать впереди стоящему убежать. Если тот все же убежал, оставшийся один моргает кому-то из другой пары. Главное условие: задние должны смотреть в затылок первым. И нельзя подмигивать соседней паре. Игра должна проходить динамично.

Только смотреть, ведь можно и одежду порвать!

«Самурай, Дракон, Принцесса»

Категория: игры на свежем воздухе и в помещении.

Правило игры: Давайте поделимся на две, равные по количеству участников команды. Я предлагаю вам сыграть в игру «Принцесса и самурай». Эта игра похожа на детскую игрушку «Камень-Ножницы-Бумага». Помните такую игру? Только эта игра командная. Это означает, что у участников команд будет время, чтобы договориться какую фигуру они будут показывать. После того как вы договоритесь, команды выстраиваются в две шеренги друг против друга и по моей команде, вы одновременно, показываете выбранные фигуры. Фигур у нас будет три: принцесса, самурай и дракон. Принцесса побеждает Самурая, Самурай дракона, Дракон Принцессу. Как показывать фигуры?

Самурай. Как будем его показывать? Обычный образ самурая это меч, он агрессивен и кричит «банзай». Давайте попробуем показать самурая: у каждого в руке меч, шаг вперед, бьем мечом и кричим «банзай»! На счет три-четыре!

Дракон. Как дракона покажем? Он большой и страшный, а еще у него изо рта пламя бьет. Давайте попробуем по моей команде показать дракона: шаг вперед, руки-когти и рычим — р-р-рррр.

Принцесса. «Ну, принцесса у нас будет «тепленькая». Попробуем: девочка-припевочка, в руках подол, ногами как в варьете и поет «ля-ля-ля».

Разобрались с фигурами, теперь у каждой команды есть 30 секунд, чтобы обсудить свой первый ход, т.е. то, какую фигуру вы будете показывать. Постарайтесь обсуждать так, чтобы вас не услышала другая команда.

«Пять островов»

Категория: игры в помещении.

Цель: активизация внимания и физической активности, развитие способности к кооперации, сплочение группы, установление доверительного контакта между детьми.

Правило игры: На полу пять кругов разного цвета, достаточно больших, чтобы разместить всех участников. Попросите всех выбрать остров, на котором они хотели бы жить. Предупредите участников, что один из островов очень скоро затонет в море, и жители этого острова будут вынуждены быстро переселиться на другие острова. Пусть все разместятся, а потом выкрикните цвет острова, который тонет. Участники бегут к четырем другим островам. Игра продолжается до тех пор, пока все не соберутся на одном острове. Игру можно проводить как в начале, так и в конце занятий.

Обратить внимание на то, что в этой игре нужно проявить взаимовыручку, взаимопомощь.

«Хали-хало»

Категория: игры на свежем воздухе.

Правило игры: Для начала считалочкой выбирают водящего. Водящий берет в руки мяч и загадывает остальным ребятам слово. Обычно говорят к какой категории принадлежит придуманное слово и его первую и последнюю букву. Например, водящий загадал слово кровать. Он говорит это предмет из мебели, он начинается на букву «К» и заканчивается мягким знаком. Дети начинают отгадывать слово. Как только водящий услышит правильный ответ, он кричит «Хали-хало», подкидывает мяч как можно выше вверх, а сам убегает.

Ребенок, правильно отгадавший слово, ловит мяч и кричит «Стоп». Водящий останавливается. Игрок должен отгадать, сколько до водящего шагов. Но шагов непростых. В каждой компании можно придумывать свои шаги.

Виды шагов в игре хали-хало:

- Гигантские - самые большие шаги, на всю ширину.
- Нормальные - обычный детский шаг.
- Лилипутские - очень маленькие шажочки.
- Лягушачьи - в прыжках на корточках.
- Зонтики - ребенок кружится в сторону водящего.
- Кирпичи - шаг пятку к носку.

Ребенок с мячом делает названное количество шагов и бросает мяч в кольцо, которое делает руками водящий. Если мяч попадает в кольцо - то игрок становится водящим и игра продолжается.

«Я знаю пять имён»

Категория: игры на свежем воздухе и в помещении.

Правило игры: Ребята договариваются об очередности перехода мяча и о последовательности тем.

Первый игрок начинает чеканить одной рукой мячик об землю, приговаривая:
— Я знаю пять имен девочек. Аня -раз, Катя — два, Поля — три, Маша —

четыре, Настя — пять.

Игрок должен соблюдать ритм ударов, произнося при одном ударе по мячу одно слово.

Если игрок справился с задачей, он переходит к следующей теме, заранее определенной, например:

- Я знаю пять имен мальчиков (названий городов, животных, насекомых, птиц, стран, городов и т.д)

Если игрок сбился, упустил мяч или задумался надолго, то мяч переходит к следующему участнику.

Тот начинает сначала:

— Я знаю пять имен девочек...

Для усложнения игры можно ввести условия, что имена не должны повторяться. Когда мяч, сделав круг, вернется к первому игроку, он начинает с той темы, на которой он остановился.

Игра длится до тех пор, пока всем не надоест.

Победителем считается тот, кто успел охватить максимальное количество тем