

ИГРЫ НА ПРОГУЛКЕ С ДЕТЬМИ

Игра важна для дошкольников как ведущий вид деятельности, который влияет на познавательное, социальное, физическое развитие и эмоциональную сферу ребёнка. Через игру дети познают мир, учатся общаться, развивают мышление и эмоциональную сферу.

Познавательное развитие

- **Расширение кругозора** и представлений об окружающем мире. Например, сюжетно-ролевые игры помогают развивать речь, рабочую память и самоконтроль, конструкторы и пазлы улучшают пространственное мышление.
- **Развитие когнитивных навыков:** внимания, памяти, логического мышления и решения проблем. Например, игры с конструкторами или головоломками требуют от детей анализа и построения логических цепочек.
- **Стимуляция воображения** — выполнение роли, развитие сюжета побуждают ребёнка перекомбинировать известные события, создавать их новые сочетания.

Социальное развитие

- **Формирование социальных навыков.** В процессе игры дети учатся:
 - договариваться (например, распределять роли в сюжетно-ролевых играх);
 - работать в команде (совместные настольные игры, строительство из кубиков);
 - решать конфликты (во время споров из-за игрушек или правил игры);
 - сопереживать (игры в «дочки-матери», «больницу» учат понимать чувства других).
- **Формирование социальных ролей** — например, игра в «маму» или «папу» формирует представления о социальных отношениях и взаимодействии в обществе.

Физическое развитие

- **Формирование физических качеств** — силы, выносливости, ловкости, скорости и координации. Каждый вид подвижной игры нацелен на развитие определённых качеств: например, игры, требующие быстрого бега, развивают скорость, а игры, связанные с прыжками, способствуют улучшению координации и гибкости.
- **Развитие двигательных навыков** — в игре легко можно освоить элементарные движения, которые впоследствии развиваются на специально организованных занятиях по физической культуре.

- **Оздоровительное воздействие** — подвижные игры активизируют дыхание, кровообращение и обменные процессы, что благотворно влияет на психическую деятельность.

Эмоциональная сфера

- **Выражение эмоций** — через игру ребёнок проживает разные эмоции — и радость победы, и разочарование при проигрыше.
- **Развитие навыков эмоциональной регуляции** — дети, сталкиваясь с различными сценариями в игровой среде, учатся контролировать свои эмоциональные реакции, адаптироваться к переменам и эффективно решать проблемы.
- **Умение воспринимать эмоции других** — ролевые игры позволяют детям переживать ситуации, где необходимо учитывать эмоции других участников игры, что способствует развитию эмпатии.

ИГРЫ

Лишнее слово. Спокойная игра. Развивает внимание, логику, умение объединять предметы в группы и подбирать обобщающие слова. Подходит для дома и улицы. Перед началом игры ведущий объясняет, что в русском языке есть слова схожие по значению. Ведущий перечисляет детям 4 слова, а они называют, какое лишнее, и объясняют, почему они так думают. Можно играть не только с существительными, но и с глаголами и прилагательными.

Горячий шарик. Развивает ловкость, скорость и внимательность. Подходит для дома и улицы. Азартная игра: все становятся в круг и под музыку передают друг другу шарик. Когда музыка замолкает, игрок, который не успел передать шарик и остался с ним в руках, выбывает (можно отсаживать в почетные зрители, можно брать фанты). Выигрывает последний участник, оставшийся без шара.

Петушок. Развивает слуховую память, внимание. Все дети сидят, воспитатель с помощью считалки выбирает одного игрока, он становится ко всем спиной. Среди оставшихся назначается Петушок. Воспитатель говорит: «Утром кто -то встает, песни звонкие поет, спать мешает и кричит.» Петушок: «Кукареку!» Выбранный отгадывает, кто кричал.

Пропущенные числа. Спокойная игра. Развивает внимание и навыки счета. Подходит для дома и улицы. Ведущий считает до 10, умышленно пропуская некоторые числа (или ошибаясь). Игроки должны хлопнуть в ладоши, как услышали ошибку, и назвать пропущенное число.

Подвижная игра «Замри». Учит понимать схематические изображения позы человека. Ведущий объясняет детям правила, согласно которым все должны передвигаться по площадке, а по команде ведущего: «Раз, два, три, замри!» – остановиться. Произнеся эти слова, воспитатель показывает детям одну из карточек со схематическим изображением позы человека. Ребята должны принять ту же позу. Тот, кто примет неправильную позу, выбывает из игры.

Ежики. Активная игра. Развивает скорость, мелкую моторику. Подходит для улицы и дома. Командная игра. Для нее нужна веревка 1.5 м и прикрепленные на нее 30 разноцветных прищепок. В роли ежей выступают взрослые. Игроки подбегают к растянутой веревке по одному, как в эстафете, снимают по одной прищепке, бегут к сидящим на стульях «ежикам» и прицепляют ее на любое место одежды или прически. Хорошо, если от веревки до ежей расстояние метров 10. Выигрывает та команда, чей ежик оцетинится лучше, т.е. у которого будет больше прищепок – иголок. Второй команде можно дать приз за самого оригинального/симпатичного/веселого ежа (по обстоятельствам).

Паук и мухи. Учит детей бегать в разных направлениях, не сталкиваясь, и замирать по сигналу. Развивает координацию и внимание. Подходит для дома и улицы. В одном углу комнаты (площадки) обозначается паутина, в которой сидит «паук». Остальные дети изображают мух: бегают, кружатся по всему помещению, жужжат. По сигналу ведущего: «Паук!» мухи замирают на том месте, где их застал сигнал. Паук выходит из паутины и внимательно смотрит, кто шевелится. Того, кто пошевелился – отводит в свою паутину.

Ястреб. Это семейная игра. Для начала распределим роли, выберем «ястреба», «петуха», остальные будут «курочками». «Ястреб» должен коснуться рукой одной из «курочек», стоящей за спиной «петуха». Тут нужна хитрость, ловкость и хорошая скорость: ведь «петух» не дремлет — он все время встает на пути «ястреба». Чтобы всем было интересно, можно меняться ролями.

Времена года. Спокойная игра. Развивает внимание, логику, расширяет кругозор. Подходит для дома и улицы. Ведущий выбирает любое время года и называет его игрокам. Затем он начинает перечислять явления и предметы, связанные с этим временем года. Время от времени он произносит неправильные слова. Услышав слово, которое не имеет отношения к этому времени года, дети должны хлопнуть в ладоши.

Послушная тень или Зеркало. Спокойная игра. Развивает внимание. Подходит для дома и улицы. Выбираются два игрока (например, при помощи считалочки), один — тень другого. «Тень» должна повторять действия другого

игрока, по возможности синхронно. Если в течении минуты игрок не сделает ни одной ошибки – он становится основным игроком и выбирает себе тень из числа других игроков.

Поиски клада. Спокойная игра. Развивает умение ориентироваться в пространстве, логику, внимание, способность сопоставлять части, собирать мозаику. Подходит для дома и улицы. Заранее составляется карта места, где спрятаны сокровища (квартиры или улицы), разрезается на кусочки, каждый из которых добывается игроками в виде награды за правильно отгаданную загадку или выполненное задание. Составив карту как пазл, все приглашенные ищут сокровище и обнаруживают что-то вкусное или интересное. Перед этой игрой лучше потренироваться и составить с детьми похожий план, проговаривая, как и что обозначается. Важно обратить внимание детей, что план – это как бы вид сверху. В случае затруднения в поисках клада ведущий подсказывает, направляя детей в нужном направлении.

В старом чулане. Спокойная игра. Развивает речь и умение различать части предметов, расширяет кругозор. Подходит для дома и улицы. Ведущий вместе с игроками произносит: В старом чулане, у бабушки Ани, Куда я залез – Много чудес... Но все они «без»... Далее ведущий называет предмет, а игрок, на которого он указывает, должен сказать, какой детали предмета может не хватать. Например: стол – без ножки, платье – без кармана и т.д.

Колечко-колечко. Выбирается ведущий, все остальные садятся напротив него. В качестве «колечка» нужно найти мелкий предмет: пуговку, камешек, кольцо и т.п. Игроки складывают ладошки «лодочкой». «Колечко» прячется в «лодочке» ведущего и он проводит руками по слегка приоткрытым «лодочкам» игроков, незаметно подбрасывая колечко одному из них. Главное, делать все очень профессионально, по-актерски, чтобы никто из сидящих не догадался в какой именно момент «колечко» из рук ведущего переключалось в ладошки счастливого игрока. Тот, у кого оказалось колечко, тоже должен сохранять интригу... После того, как все игроки пройдут процедуру, ведущий произносит: «Колечко-колечко, выйди на крылечко». В этот момент тот, у кого действительно оказалось «колечко», должен быстро встать и выбежать вперед, чтобы остальные не успели его поймать. Если у него получилось, он становится новым ведущим. Теплые детские воспоминания об этой популярной игре уводят во времена, когда колечки на пальцах у девочек были большой редкостью, подержать в руках чужое колечко — это уже само по себе клево! В эту простую игру можно играть как с малышами, так и с детками школьного возраста, она практически универсальна как для мальчиков, так и для девочек. В качестве «колечка» может быть использована и маленькая машинка.

Лес, болото, озеро. Чертят круг такого размера, чтобы в него поместились все играющие, и еще 3 круга на равном расстоянии от первого. В 1-ый становятся играющие, а остальные получают названия: «лес», «болото», «озеро». Ведущий называет зверя, птицу или рыбу (можно договориться и называть растения). Быстро считает до установленного числа. Все бегут и каждый становится в тот круг, который, по его мнению, соответствует месту обитания названного животного или птицы, потом возвращаются и все сначала. Слово «лягушка» позволяет встать в любой круг. Побеждают те, кто ни разу не ошибся. Менять круг нельзя. Если прибежавший с опозданием хотя бы одной ногой не ступит в тот круг, он получает штрафное очко. Также и тот, кто не успел добежать до круга.

Три, тринадцать, тридцать. Игроки образуют круг, встав друг от друга на расстоянии вытянутых в стороны рук. В середину его становится водящий. Если он говорит: «Три» — все игроки должны поднять руки в сторону, при слове «тринадцать!» — поднять их вверх, при слове «тридцать!» — положить их на пояс (можно придумать другие движения). Водящий быстро называет любое из 3-х указанных выше чисел. Допустивший ошибку отходит на шаг назад, но продолжает играть. Выигрывает тот, кто до конца остаётся на своём месте. Водящий может растягивать слова: «Три-и-и-и...».

Пассажиры-билетики. Группа делится на 2 равные команды, образуя пары. Одна — пассажиры (внутренний круг), а другая — «билетики» (внешний круг). Ведущий стоит в центре, и по его команде начинается движение. Пассажиры поворачиваются направо и бегут по кругу, а «билетики» — налево; все при этом поют песню: «Мы едем, едем, едем в далёкие края». Внезапно ведущий кричит: «Контролёр!». «Билетики» останавливаются на месте, а пассажиры стараются встать впереди «билетиков» (ища пару). Ведущий тем временем старается опередить кого-то и занять пустое место. Оставшийся без места становится ведущим.

Педагог-психолог:

Науменко Юлия Федоровна