



Читайте в следующем номере

Изба-читальня

Игровые мизансцены занятия чтением

Готовимся к школе

Считайка для малышей: счёт до десяти

Театрализация

«Пальчиковые» куклы

Опыты

и эксперименты

Опыты с зеркалом

Подвижные игры

Разновидности скакалок

Семейка

Дачный день рождения

Рукоделие

«Бумажные» сказки

Игры на каждый день

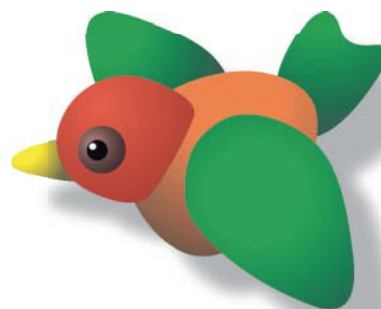
«ПТИЦЕЛОВ»

Играющие выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать. Встают в круг, в центре которого – птицелов с завязанными глазами. «Птицы» ходят, кружатся вокруг птицелова и произносят нараспев:

*– В лесу, во лесочке,
На зелёном дубочке.
Птички весело поют.
Ай! Птицелов идёт!
Он в неволю нас возьмёт!
Птицы, улетайте!*

Птицелов хлопает в ладоши, играющие останавливаются на месте, и водящий начинает искать «птиц». Тот, кого он нашёл, подражает крику птицы, которую он выбрал. Птицелов угадывает название птицы и имя игрока. Играющий становится птицеловом.

Играющие не должны прятаться за предметы, встречающиеся на пути. Игроки обязаны останавливаться на месте точно по сигналу.



ВЕСЁЛЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ

«ДОСТАНЬ ЯБЛОКО»

Для игры необходим большой таз с водой. В таз бросают несколько яблок, а затем игроки по очереди встают на колени перед тазом, держа руки за спиной, и пытаются зубами поймать яблоко и достать его из воды.

Рисунок Евгении Двоскиной



«НА БОЛОТЕ»

Двум игрокам дают по два листа бумаги. Они должны пройти через «болото» по «кочкам» – листам бумаги. Нужно положить лист на землю, стать на него двумя ногами, а другой лист положить впереди себя. Переступить на другой лист, обернуться, взять снова первый лист и положить впереди себя. Побеждает тот, кто первым пройдёт маршрут.



«КЕНГУРУ»

Нужно пробежать, а вернее, пропрыгать определённое расстояние, зажав между коленями теннисный мяч или спичечный коробок. Кто быстрее? Если мяч или коробок падает на землю, бегун поднимает его, снова зажимает коленями и продолжает бег. Можно засекают время по часам. Тогда побеждает показавший лучшее время.

СЛОВЕСНЫЕ ИГРЫ

«МЕТАГРАММЫ»

Метаграммами какого-либо слова называются слова, которые можно получить, изменяя одну из букв. Например, изменяя в слове «бок» первую букву, получаем его метаграммы: *док, ток, рок, сок*. При изменении второй буквы образуются слова: *бак, бук, бык*. Наконец, при замене последней буквы слово «бок» можно превратить в слова: *бор, бой, боб, бот*.

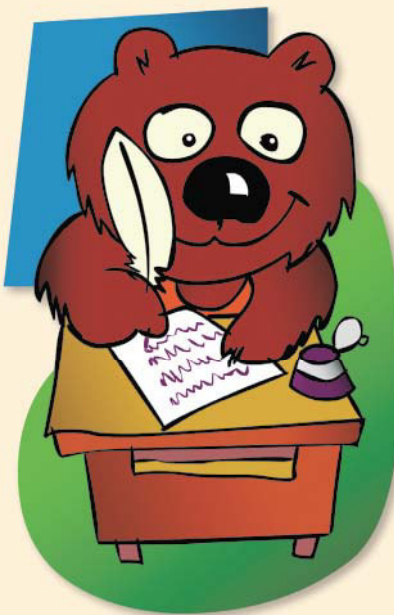
К словам *дом* и *кора* можно подобрать по девяти метаграмм (имен существительных). Попробуйте это сделать.

Найдите одиннадцать метаграмм слова *кочка*.

Каждую такую задачу можно решать и в одиночку и на соревновании с товарищами: кто скорее напишет все метаграммы.

Выберите какое-либо слово (существительное) из трёх, четырёх или пяти букв и в течение пяти минут подберите его метаграммы. Кто напишет наибольшее число слов, тот и выиграет.

Сначала воспользуйтесь для этой игры словами: *кот, гром, роза, пара, балка, ласка*, потом сами подыщите слова с большим числом метаграмм.



«ЧЕТВЁРКИ»

Участники игры выбирают какое-либо слово (существительное) из четырёх букв. Каждый записывает его у себя на бумаге, а затем пишет одно под другим четыре таких слова, чтобы из первых букв этих слов образовалось слово, выбранное перед началом игры. Во всех словах должно быть по четыре буквы.

Выигрывает тот, кто в течение десяти минут составит наибольшее число таких «четвёрок». Например, для начала взято слово «рука»:

РУКА	РЕКА	РОЩА	РОЗА
УКАЗ	УРНА	УБОР	УЗОР
КЛИН	КОРМ	КУСТ	КУМА
АРКА	АРБА	АРФА	АРАБ