



**Игры летом на участке
(игры на подражание
для детей средней группы)**

**Автор-составитель
воспитатель
МБДОУ д/с № 39
Танага И.А.**

Охота на тигров

Играет небольшая подгруппа детей. Идея игры — подражать охотнику, крадущемуся по следам лютого тигра-людоеда, которого нужно поймать сетью и отправить в зоопарк.

Воспитатель возглавляет экспедицию и описывает свои действия и поступки детям, следующим за ним.

В процессе охоты нужно: взбираться на гору, прорубать дорогу через джунгли, преодолевать вплавь реку, кишашую крокодилами, встретиться с тигром, выслеживать тигра, поймать его сетью и триумфально возвратиться домой. Затем роль ведущего предоставляется ребенку



Угадай как

Дети загадывают какой-нибудь музыкальный инструмент. Водящий, прыгая на одной ножке, начинает напевать: «Раз — гадай и два — гадай-ка, поскорее угадай-ка!»

Остальные дети спрашивают у водящего: «А как играют на твоей угаданке?»

Водящий показывает жестами, как надо играть на загаданном инструменте, и имитирует его звук.

Следующим загадывает тот, кто первым отгадал инструмент.

Разнообразие инструментов зависит от возраста детей. В конце игры дети могут создать оркестр, в котором знакомую мелодию «оркестранты» исполняют на загаданных инструментах.



Бедный котенок!

Водящий изображает котенка. Переходя от одного играющего к другому, он становится на колени, на четвереньки, мяукает, урчит, мурлычет и при этом без конца строит рожицы. Чем рожица уморительнее, тем лучше.

Тот, к кому обращается «котенок», должен погладить его по голове и, ни в коем случае не улыбнувшись, сказать три раза: «Бедненький-бедный, черненький-черный котеночек Кис!»

Если же водящему удалось заставить кого-нибудь улыбнуться, тот становится «котенком».

Воспитатель помогает ребенку, у которого не получается рассмешить детей, изображая кошку, сказав что-то смешное.

Ослик-тяжеловоз

Необходимы разные предметы, которые каким-то образом можно прицепить к одежде или надеть на человека (можно использовать прищепки), повязка на глаза. Предметы размещают в разных доступных местах участка.

Одного из играющих выбирают на роль «ослика». Ему завязывают глаза и водят по участку. «Ослик» должен одной рукой ощупывать различные предметы, которые ему дают потрогать остальные участники игры, а потом сказать, что это такое.

То, что «ослику» не удалось с первого раза угадать, прицепляют к его одежде, надевают на голову или вешают на плечи — до тех пор, пока «ослик» не окажется нагруженным с головы до ног. Тут и снимают с глаз повязку.



Бутылочки

Для этой игры нужны несколько бутылок или банок (кеглей) и повязка на глаза

Бутылки ставятся в ряд на расстоянии 20—25 см друг от друга.

Выбирается водящий. Ему разрешают попробовать переступить через бутылки, не опрокинув их, с не завязанными глазами.

Затем водящему завязывают глаза, дают ощупать ногой первую бутылку. Далее он переступает через бутылки с завязанными глазами. Курьез состоит в том, что после того как водящий ощупает первую бутылку, воспитатель бесшумно убирает все остальные. Поэтому ребенок перешагивает уже через несуществующие бутылки.

Воспитатель может встать у финиша и переговариваться с водящим, чтобы он не потерял направление.

Чтобы многократно провести игру, нужно удалить детей, которые станут водящими, оставив группу болельщиков.

Карлик, карлик, угадай!

Дети встают по кругу. Водящий сидит с завязанными глазами в середине круга. Играющие измененными голосами по очереди говорят: «Карлик, карлик, угадай!»

Водящий должен постараться узнать, кто из участников игры только что произнес эту фразу.

Если угадать удалось, «карлик» присоединяется к детям в кругу, а тот, чей голос был узнан, начинает водить.

Концерт

Каждый из играющих выбирает для себя какое-нибудь животное, звукам которого легко подражать. Круг животных определяется заранее.

Если играют всего несколько детей, они договариваются между собой, кто какому крику будет подражать.

Если же играют много детей, они могут не договариваться, а просто выбрать любое животное.

Одного ребенка выбирают водящим. Он будет дирижером звериного оркестра.

В случае, когда играют несколько детей, дирижер издает всевозможные крики животных наугад (мяукает, лает, каркает, квакает, мычит и т.п.). Отзваться на эти крики должны дети, которые выбрали соответствующее животное. Если кто-то не отозвался, дирижер остается на следующий круг. Играющий называет неразгаданное животное. Он тоже может стать водящим.

В случае, когда играет большая группа детей, дирижер должен запомнить, кто из них на какой крик отозвался. После того как пройден весь круг, дирижер должен назвать имена играющих и указать, кого именно они изображали. Если он ошибается, по решению играющих он может остаться дирижером на новый круг.



Колеса у автобуса

Дети встают в круг и изображают все действия по тексту. Во время первого куплета они крутят руками у себя над головой, изображая колеса; во время второго имитируют звук мотора, а в третьем подражают звуку звонка, во время четвертого — плачу младенца, во время пятого — встают и садятся. При желании не составит большого труда придумать новые куплеты.

Колеса у автобуса все крутятся и крутятся,
Крутятся и крутятся,
Колеса у автобуса все крутятся и крутятся
Целый день-деньской.

Мотор у автобуса все рычит и рычит, вот так: р-р-р-р!

Р-р-р-р-р-р-р-р-р!

Мотор у автобуса все рычит и рычит, вот так: р-р-р-р!

Целый день-деньской.

Звонок у автобуса все звенит и звенит, вот так:

Дзинь!

Дзинь! Дзинь! Дзинь! Дзинь!

Целый день-деньской.

Малыш в автобусе все плачет и плачет, вот так: У-а!

У-а!

У-а! У-а! У-а! У-а! У-а!

Малыш в автобусе все плачет и плачет, вот так: У-а!

У-а!

Целый день-деньской.

Люди в автобусе то сядут, то встанут,

Сядут, встанут, сядут, встанут,

Люди в автобусе то сядут, то встанут,

И так целый день-деньской.

В этой игре строго запрещается смеяться. Нарушитель либо выбывает из игры, либо платит «штраф». Нельзя обижаться.





Голуби

Всех детей воспитатель «превращает» в «голубей». Это заколдованные «принцы» и «принцессы». «Принцесса» определяется заранее, но «принц» о ней не знает.

Принц-голубь никак не может отыскать свою принцессу-голубку. Он тычется носом-клювом в носы-«клювы» «голубок», при этом воркуя и маша руками, как крыльями, но не трогая «голубок».

Если принц-голубь отыщет принцессу-голубку, они вместе исполняют танец влюбленных, а остальные дети аккомпанируют им, исполняя песню на языке голубей.

Поварята

Дети встают в круг — это кастрюля. Воспитатель говорит, что сейчас они будут готовить суп (компот, винегрет, салат).

Каждый ребенок придумывает, каким продуктом он будет.

Ведущий выкрикивает по очереди, что он хочет положить в кастрюлю. Узнавший себя ребенок, впрыгивает в круг. Следующий ребенок, прыгнув, берет за руки предыдущего.

Пока все компоненты не окажутся в круге, игра продолжается.

Ведущий может изображать на ребенке-«продукте», как он режет, рубит, прокручивает в мясорубке, солит и т.п.

Оказавшихся в круге детей воспитатель воображаемым половником «перемешивает», «пробует» на вкус. Дети, которые не были продуктами, пробуют «сваренное блюдо», хвалят его, рассказывают о вкусе.

Воспитатель может класть в «суп» по несколько продуктов одного вида, тогда детей задействуется больше.

Улитка

Водящий-«улитка» становится в центр круга. Ему завязывают глаза.

Каждый из участников, изменяя голос, спрашивает:

Улитка, улитка,

Высунь-ка рога.

Дам тебе я сахару,

Кусочек пирога.

Угадай, кто я?

Тот, чей голос водящий угадал, сам становится улиткой.

Улавливай шепот

Вариант 1. Ребенок-ведущий стоит перед другими играющими и дает им команды («Руки вверх!», «Руки в стороны!», «Повернись!» и т.п.).

Сначала команды подаются громким шепотом, потом тише и еще тише.

Вариант 2. Играющие сидят по кругу. Ведущий дает команду громким голосом, а потом шепотом называет имя того, кто это должен сделать. Если ребенок не расслышал свое имя, называют другого.

