

Консультация для родителей «Игры в летний период»

Подготовила:
учитель-логопед
Савватеева Ю.А.

«Зеркало»

Цели:

развивать внимание и воображение; тренировать в запоминании последовательности движений.

Правила. Играющие свободно располагаются на площадке и выполняют следующие задания:

повторить одиночные движения вслед за водящим;

воспроизводить вслед за водящим серию движений в определенной последовательности; имитировать движения животного, птицы, насекомого, названных водящим.

Лучший игрок определяется общим голосованием и награждается призом или призовыми очками.

«Ловишки на одной ноге»

Цели:

Правила. Игра проводится так же, как и игра «Ловишки», но только вводится новое правило — нельзя ловить того, кто не успел вовремя встать на одну ногу и обхватить руками колено.

«Птицы»

Цели:

развивать быстроту реакции, произвольность движений, координацию коллективных действий; уметь ориентироваться в пространстве.

Правила. Участников игры — 7—8 детей. Дети по считалке выбирают «хозяйку» и «ястреба», остальные — птицы. Хозяйка тайком от ястреба дает название каждой птице: «Ты — кукушка, ты — ласточка». Прилетает ястреб.

Хозяйка. Зачем пришел? Я с т р е б. За птицей. Х о з я й к а. За какой?

Ястреб называет, например, кукушку. Если названной ястребом птицы нет, хозяйка прогоняет его. Игра продолжается, пока ястреб не поймает всех птиц.

«Кот идет»

Цели:

развивать ловкость, быстроту, координацию и скорость движений; воспитывать выносливость, координацию коллективных действий; учиться ориентироваться в пространстве.

Правила. Среди играющих выбирается кот. Он находится в углу зала в своем доме. Остальные игроки — мыши, они размещаются по залу в норах.

Ведущий выходит на середину площадки и говорит:

Мышки, мышки, выходите, Поиграйте, попляшите, выходите поскорей, Спит усталый кот-злодей. Мыши выбегают на середину площадки и начинают приплясывать со словами:

Тра-та-та, тра-та-та, не боимся мы кота.

По сигналу ведущего «Кот идет!» все мыши застывают. Если какая-нибудь из них шелохнулась, кот забирает ее к себе в дом. Он ловит мышей до тех пор, пока водящий не

скажет: «Кот ушел». Пойманные мыши не принимают участия в игре до смены нового кота.

«Красная Шапочка»

Цели:

развивать внимание, сообразительность, творческое воображение; координировать коллективные действия; учиться ориентироваться в пространстве.

Оборудование: полумаска волка, красный колпачок или красная шапочка.

Правила. У ведущего — волка — картонная полумаска, а у убегающего красный колпачок. Кто его наденет, тот становится Красной Шапочкой. Этого игрока и должен ловить волк. Но красный колпачок можно передать другому игроку. Тогда волк должен уже догонять новую Красную Шапочку. Когда волк ее поймает, он передает ей свою маску и становится игроком.

«Космонавты»

Цели:

развивать быструю реакцию, внимание; воспитывать выносливость; координацию коллективных действий; учиться ориентироваться в пространстве.

Оборудование: обручи.

Правила. Дети берутся за руки, идут по кругу и хором повторяют:

Ждут нас быстрые ракеты для прогулок по планетам, на какую захотим — На такую полетим! Но в игре один секрет: Опоздавшим места нет!

С последними словами все разбегаются и стараются занять места (обруч, кружок). В одну ракету могут сесть только два ребенка. Опоздавшие собираются в центре круга, а занявшие свои места объявляют свои маршруты (например, Земля — Луна — Земля, Земля — Марс — Земля и др.). Эти названия можно заранее написать на борту ракет сокращенно: З.Л.З., З.М.З. и т.д. Затем все собираются в общий круг, берутся за руки, и игра повторяется. Выигрывают те, кому удалось при повторении совершить больше полетов. Преждевременно бежать к ракетам и сталкивать товарищей с занятых мест в ракетах запрещается.

Источник:

1. www.infourok.ru.