

# ПОДВИЖНАЯ ИГРА С ЭЛЕМЕНТАМИ БЕГА

## «МЕДВЕДЬ И ДЕТИ»

По считалке выбирают ведущего игрока. Согласно правилам, он будет «медведем». Потом определяют место его «берлоги». Оно должно стоять чуть в стороне. На небольшом расстоянии от «берлоги» проводят черту – это «лес». Дети идут в «лес» за грибами и ягодами и напевают песенку:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру!

А медведь не спит,

И на нас рычит.

«Медведь» просыпается и выходит из «берлоги», медленно идет по поляне. Неожиданно он быстро бежит по поляне за играющими и старается кого-то поймать. Пойманный становится «медведем».

### П р а в и л а :

1. «Медведь» выходит из «берлоги» только после того, как дети споют песенку.
2. Дети в зависимости от поведения «медведя» могут не сразу бежать в свой «дом», а повторить песенку, подразнить его.

«Берлогу» «медведя» желательно разместить на другом конце площадки. Лучше будет, если «медведю» придется прилагать усилия, чтобы выбраться из «берлоги», например, перелезть через бревно или через гимнастическую скамейку.

## ДИДАКТИЧЕСКАЯ ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА «НЕ СОРОКА, НЕ ВОРОНА»

**Дидактические задачи:** проверить, узнают ли дети разных птиц на картинке; способствовать развитию у детей внимания и сообразительности; доставить детям удовольствие живой игрой.

После того, как использованы традиционные методы изучения разнообразия птиц, можно поиграть с детьми в веселую игру. Ребят делят на две команды. Воспитатель заранееготавливает карточки с изображением птиц. Например, для первой команды – снегирь, аист, воробей, ласточка, пингвин, чайка, зяблик, сорока; для другой – голубь, дятел, сова, кукушка, страус, синица, клест, ворона.

Каждая команда выбирает ведущего, который быстро подходит к любому игроку команды-соперницы, показывает ему первую картинку и говорит:

Не сорока, не ворона и не чайка.

А какая птица? Угадай-ка!

Ответ игрока должен быть полным: «Не сорока, не ворона а снегирь!» Назвал птицу правильно – команде очко, не узнал птицу – проси помощи у своей команды: не теряя времени возьми за руку того, кто ответит за тебя. Если товарищ ответил без промедления, команда получает пол-очка, нет – пол-очка сгорает. Для другой команды игроков слова несколько иные:

Не сорока, не ворона, не синица.

Так скажи-ка: как зовется эта птица?

Ведущие обращаются поочередно то к одной, то к другой команде, показывая картинки разным игрокам.

## П Р А В И Л А :

1. Карточки должны лежать в предложенном выше порядке, поскольку, не смотря на то, что для одной из команд есть в обращении слова «не сорока, не ворона и не чайка», в ходе игры карточки с этими птицами попадают. Не стоит игру начинать с заваык.
2. Игра должна проходить в быстром темпе.