

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ИВАНОВО
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ДЕТСКИЙ САД № 171»

ПРИНЯТО:

Педагогический совет

МБДОУ «Детский сад № 171»

Председатель

Протокол № 3 от 29.05.2024

УТВЕРЖДАЮ:
Заведующий МБДОУ «Детский сад № 171»
О.В. Преснова
Приказ № 16 от 31.05.2024



**План работы
МБДОУ «Детский сад № 171»
в летний оздоровительный период (ЛОП) 2024 г.**

**«Опять смеется лето
В открытое окно...»**

*Мы гуляли, загорали,
Возле озера играли.
На скамейку сели -
Две котлеты съели.
Лягушонка принесли
И немного подросли.*

Цель: сохранение и укрепление физического и психического здоровья детей с учетом их индивидуальных способностей, удовлетворение потребностей растущего организма в отдыхе, творческой деятельности и движении.

Задачи:

- обеспечить комфортные условия для физического, психического и умственного развития каждого ребенка;
- организовать воспитательно-образовательный процесс в соответствии с целью Плана;
- осуществлять консультационно-просветительскую деятельность с родителями воспитанников в вопросах воспитания и развития детей.

Организационная работа

Содержание	Дата	Ответственные	Отметка о выполнении
1. Утверждение «Плана работы МБДОУ «Детский сад № 171» на летний оздоровительный период	28.05.2024	Педагогический совет, заведующий	
2. Проведение инструктажа педагогов перед началом летнего оздоровительного периода по: - профилактике детского травматизма; - охране жизни и здоровья детей в летний период; по организации: - экскурсий за пределы детского сада; - массовых мероприятий; - ООД со спортивными и подвижными играми; - спортивных соревнований; - по правилам оказания первой медицинской помощи.	Июнь - август	Заведующий, ст.воспитатель	
3. Ежедневное проведение бесед с детьми: - по предупреждению травматизма; - по соблюдению правил поведения в природе; - по соблюдению правил безопасного поведения на дорогах.	В течение летнего периода	Воспитатели групп	
4. Издание приказа «О работе МБДОУ в летний оздоровительный период»	май	Заведующий	
5. Проведение контроля за соблюдением требований СП в летний период.	май	Заведующий,	

Организационно-медицинская работа

№ п/п	Мероприятие	Период	Ответственные	Отметка о выполнении
1.	Создание здоровьесберегающей среды в группах	ежедневно	воспитатели	
2.	Контроль проведения оздоровительных мероприятий в режиме дня	постоянно	ст.воспитатель	
3.	Профилактический осмотр детей во время утреннего приема, опросродителей	ежедневно	воспитатели	
4.	Соблюдение питьевого режима	ежедневно	Воспитатели, мл.воспитатели	
5.	Санитарно-просветительская работа с родителями и сотрудниками, выпуск санбюллетеней и памяток	1 раз вмесяц	Ст.воспитатель	
6.	Профилактика ОКЗ:			
	Обработка песка в песочницах.	Ежедневно утром	Воспитатели	
	Наглядная агитация по профилактике ОКЗ.	2 раза в месяц	Воспитатели	
7.	Осуществление контроля перегревания и переохлаждения организма.	ежедневно	Все сотрудники	
8.	Оздоровление детей фруктами, ягодами, овощами. Дополнительная витаминизация.	ежедневно	Зам зав по АХР	
9.	Закаливание с использованием природных факторов: солнце, воздух, вода.	ежедневно	Воспитатели	

Оздоровительная и профилактическая работа

№ п/п	Мероприятие	Период	Ответственные	Отметка о выполнении
1.	Организация питания детей по летнему 10дневному меню. Увеличить включение в меню витаминных напитков, фруктов, свежих овощей.	Июнь-август	Зам.зав. по АХР	
2.	Повышение двигательной активности детей за счет организации различных видов детской деятельности с включением народных, хороводных, подвижных игр.	Июнь-август	Воспитатели	
3.	Проведение закаливающих и профилактических мероприятий: <ul style="list-style-type: none"> - обширное умывание; - гигиеническое мытье ног после прогулки; - гигиеническое полоскание рта после приема пищи; - сон при открытых окнах; - солнечные и воздушные ванны; - хождение босиком по грунту и траве 	Июнь – август	воспитатели	
4.	Беседы с детьми по профилактике желудочно-кишечных заболеваний и микроспории (о вреде ядовитых грибов и ягод и т.д.).	Июнь - август	воспитатели	

Воспитательная и образовательная работа

№ п/п	Мероприятие	Период	Ответственные	Отметка о выполнении
1.	Организация работы в группах по летнему расписанию ООД и в соответствии с режимом дня в теплый период	Июнь – август	Ст.воспитатель, педагоги	
2.	Регулярное проведение целевых прогулок и экскурсий в ближайшее природное окружение; <ul style="list-style-type: none"> - наблюдения, эксперименты с живой и неживой природой 	Июнь – август	Педагоги	
3.	Проведение развлечений и досуговых мероприятий с детьми	Июнь – август	Педагоги, муз. руководитель	
4.	Организация трудовой деятельности детей: <ul style="list-style-type: none"> - на участке; - в цветнике; - в зонах природы 	В течение летнего периода	Воспитатели	

5.	<p>Организация игровой деятельности детей:</p> <ul style="list-style-type: none"> - сюжетно-ролевые игры; - театрализованные, драматизации; - подвижные, малой подвижности; - эстафеты, спортивные игры; - дидактические, развивающие; - народные, хороводные, музыкальные; - с песком, водой, ветром; 	В течение летнего периода	Педагоги	
6.	<p>Организация физкультурно-оздоровительной работы с детьми:</p> <ul style="list-style-type: none"> - длительное пребывание на свежем воздухе; - проведение утренней гимнастики и физкультурных занятий на свежем воздухе; - проведение спортивных игр, упражнений (городки, бадминтон, футбол, волейбол); - спортивные развлечения 	Июнь – август	Педагоги,	

Организационно-методическая работа

№ п/п	Мероприятие	Период	Ответственные	Отметка о выполнении
1.	<p>Разработка планов работы на летний оздоровительный период</p>	Май	Ст.воспитатель, воспитатели, муз.руководитель	
2.	<p>Организация проведения консультаций для воспитателей:</p> <ul style="list-style-type: none"> - «Оздоровление детей в ЛОП» - «Безопасность дошкольников» 	июнь июль август	Ст.воспитатель,	
3.	<p>Организация и проведение семинаров: «Система закаливания летом»:</p> <ul style="list-style-type: none"> - профилактические мероприятия и их влияние на детский организм; - закаливание в летние месяцы; - методы, приемы, способы проведения закаливающих мероприятий 	Июнь – август	Ст.воспитатель,	
5.	<p>Организация смотров-конкурсов среди воспитателей групп:</p> <ul style="list-style-type: none"> - на лучшее оформление развивающей среды на участках к летнему сезону; - «Творческая мастерская» (выставка детских работ) - готовность групп к новому учебному году 	Июнь - август	Ст.воспитатель	
7.	Индивидуальная работа с педагогами (по запросам)	В течение летнего периода	Ст.воспитатель,	

Контроль

№ п/п	Мероприятие	Период	Ответственные	Отметка о выполнении
1.	Тематический контроль: - «Организация закаливания дошкольников в летний период», - «Организация образовательной деятельности в ЛОП»	Июнь Июль	Ст.воспитатель	
2.	Предупредительный: - организация с детьми дошкольного возраста, закаливающих мероприятий, питания; - соблюдение режима дня; - ведение и заполнение листов адаптации детей раннего возраста; - выполнение рекомендаций и решений педагогических советов; - финансово-хозяйственная деятельность; - готовность групп к новому учебному году; - выполнение натуральных норм питания детей.	Июнь - август	Заведующий, ст.воспитатель, Зам.зав. по АХР	
3.	Оперативный контроль: -организация прогулок; -соблюдение режима дня; -Планирование работы на основе комплексно-тематического планирования; -организация условий для различных видов детской деятельности; -проведение закаливающих процедур; -организация и проведение утренней гимнастики; организация спортивных игр; -безопасность и качество выносного материала; -ведение плановой документации педагогами	Июнь – август	Заведующий, Ст.воспитатель	

Работа с родителями

№п/п	Мероприятие	Период	Ответственные	Отметка о выполнении
1.	Проведение инструктажа с родителями «Охрана жизни и здоровья детей в летний период»		Воспитатели	
2.	Оформление «Уголка для родителей» в группах: - режим дня, расписание ООД летом; - рекомендации по воспитанию детей летом; - рекомендации по развитию связной речи	Июнь – август	Воспитатели,	

3.	Оформление «Уголка здоровья для родителей»: - профилактика солнечного теплового удара; - профилактика кишечных инфекций; - организация закаливающих процедур	Июнь	Воспитатели,	
4.	Организация и проведение консультаций на темы: - «Адаптация детей к условиям детского сада»; - «Как организовать летний отдых ребенка» -«Влияние семейного воспитания на психическое здоровье детей»	Июнь – август август	Воспитатели	
5.	Организация работы с семьями: - игровые семейные конкурсы; - выставки семейных работ	Июнь – август	Ст.воспитатель, воспитатели	
6.	Консультации для родителей: - Ребенок на природе (даче) -Здоровье - всему голова	Июнь-август	Воспитатели	

Административно-хозяйственная работа

№ п/п	Мероприятие	Период	Ответственные	Отметка о выполнении
1.	Подготовка территории МБДОУ: - уборка территории детского сада; - ликвидация сухостоя и сорных растений; - уборка мусора; - покос травы; - ремонт прогулочных веранд, оборудования на прогулочных участках, их покраска	Июнь – август	Зам.зав. по АХР	
2.	Частичный ремонт в приемных и групповых комнатах	В течение летнего периода	Зам.зав. по АХР	
3.	Генеральная уборка в групповых и спальнях комнатах, подсобных помещениях: - просушка постельных принадлежностей (подушки, одеяла, матрасы); - чистка паласов, ковровых покрытий; - мытье светильников и окон	В течение летнего периода	Зам.зав. по АХР, младшие воспитатели	

План образовательной деятельности в летний оздоровительный период 2024 г.

Июнь. Образовательный проект по теме «Будем здоровы».				
	<i>Дата и тема мероприятия</i>	<i>Форма и основное содержание мероприятия</i>	<i>Примерное содержание образовательной деятельности</i>	<i>Отметка о выполнении</i>
3-7 июня «Здоровое лето»	<p>28 мая День защиты детей</p> <p>6 июня День рождения А.С. Пушкина</p>	<p>Развлечение «Пестрое лето»</p> <p>Викторина на тему «День славянской письменности» (старшие и подготовительные группы)</p>	<p><u>Знакомство с художественной литературой:</u> 3 года – «Веселое лето» Берестов В. 4-5 лет – Толстой «Какая бывает роса на траве», «У солнышка в гостях» (словацкая сказка перевод Токмаковой) 6-8 лет – Ушинский «Лето»</p> <p><u>Продуктивная, художественная деятельность:</u> «Счастливое детство», «Права ребенка: безопасность, семья, дом, образование и т.д.»</p> <p><u>Подвижные игры:</u> «Один - двое» Цель: учить бегать в колонне по одному и парами, действовать по сигналу. Укреплять мышцы ног. Развивать выносливость, ориентировку в пространстве. Ход игры: 1 вариант. Дети бегут в колонне по одному. По сигналу «двое» перестраиваются парами и продолжают бег, по сигналу «один» снова бегут в колонне по одному, не останавливаясь. 2 вариант. Перестроения выполнять по сигналу два удара в бубен –бег в парах, один удар – по одному.</p>	

10-14 июня «Здоровая еда»	11 июня День России	«Клубный час»	<p><u>Чтение:</u> 3 года – Тувим «Овощи» 4-5 лет – Михалков «Про девочку, которая плохо кушала», Александрова «Большая ложка» 6-8 лет – Носов «Мишкина каша»,</p> <p><u>Продуктивная, художественная деятельность:</u> летний урожай, полезная еда из сада, огорода.</p> <p><u>Подвижные игры:</u> . «Огуречик, Огуречик...» Цель: закрепить умение прыгать на двух ногах с продвижением вперёд на двух ногах, приземляясь на носки полусогнутые ноги. Развивать ловкость, быстроту движений. Умение бегать не наталкиваясь. Ход игры: На одном конце площадки – воспитатель (мышка), на другом дети (огурчики). Дети (огурчики) приближаются к воспитателю (мышке) прыжками на двух ногах. Воспитатель говорит: «Огуречик, Огуречик, не ходи на тот кончик: там мышка живёт, тебе хвостик отгрызёт». При последних словах дети убегают на свои места, а воспитатель их догоняет. 2 вариант. Дети прыгают на месте, вокруг себя. Мышкой выбирается ребёнок.</p> <p><u>Экспериментирование/наблюдение:</u> приготовление полезной еды</p>	

17-21 июня «Чистота-залог здоровья»	19 июня День медицинского работника	Беседы о медицинских профессиях	<p><u>Чтение:</u> 3 года – Барто «Девочка чумазая» 4-5 лет – Козлов «Как ежик и Медвежонок звезды протирали» 6-8 лет – Носов «Заплатка», В. Коростылёв «Королева зубная щётка»</p> <p><u>Продуктивная, художественная деятельность:</u> средства гигиены; красивое полотенце и т.д.</p> <p><u>Подвижные игры:</u> «Зайка серый умывается» Цель: учить детей выполнять движения в соответствии с текстом, прыгать на двух ногах с продвижением вперёд, приземляясь на носки полусогнутые ноги. Укреплять мышцы ног. Развивать внимание, координацию движений. Воспитывать дружеские взаимоотношения. Ход игры: 1 вариант. Все играющие образуют круг. Выбранный зайкой становится в середину. Дети произносят: «Зайка серый умывается, видно в гости собирается. Вымыл носик, Вымыл ротик, Вымыл ухо, Вытер сухо!» Зайка проделывает движения в соответствии с текстом. Затем он скачет на двух ногах к кому-нибудь из детей. Тот, к кому подойдёт зайка, прыжками отправляется на середину круга. Игра повторяется. 2 вариант. В кругу могут находиться и несколько заек -4-5. они одновременно выполняют игровое задание.</p> <p><u>Экспериментирование (наблюдение):</u> с мылом, водой, расческой и др.</p>	
-------------------------------------	-------------------------------------	---------------------------------	---	--

Подведение итогов проекта месяца.

Чтение:

3 года – Сутеев «Бабушкин огород», «Кораблик»

4-5 лет – З.Коваль «Велосипед», Цыферов «Паровозик из Ромашково», Остер «Котенок по имени Гав»

6-8 лет – Барто «Веревочка», Носов «Про репку»,

Продуктивная, художественная деятельность: Летний отдых, летний спорт, летние развлечения

Подвижные игры:

Младшие:

«Поймай комара».

Цель: упражнять детей выполнять прыжки вверх с места, доставая предмет, подвешенный выше поднятой руки ребенка, не уменьшать круг во время подпрыгиваний.

Ход игры: Дети стоят по кругу лицом к центру на расстоянии вытянутых рук. Воспитатель находится в середине круга. В руках у него прут (длина 1—1,5 м) с привязанным на шнуре комаром из бумаги или материи. Воспитатель кружит шнур немного выше голов играющих. Когда комар пролетает над головой, дети подпрыгивают, стараясь поймать его обеими руками. Тот, кто поймает комара, говорит: «Я поймал!».

Надо следить, чтобы дети не уменьшали круг во время подпрыгиваний. Вращая прут с комаром, воспитатель то опускает, то приподнимает его.

Старшие:

«Ловишка, бери ленту»

Задачи: учить детей бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга, действовать по сигналу быстро. Развивать ориентировку в пространстве, умение менять направление.

Ход игры: дети строятся в круг, у каждого имеется цветная ленточка, заправленная сзади за пояс. В центре круга стоит Ловишка. По сигналу воспитателя: «Раз, два, три – лови!» дети разбегаются по площадке. Ловишка старается вытянуть ленточку. По сигналу: «Раз, два, три в круг скорей беги – все дети строятся в круг». После подсчета пойманных, игра повторяется.

Варианты: чертится круг в центре стоит Ловишка. По сигналу «Раз, два, три лови» дети перебегают круг, а Ловишка пытается схватить ленту.

Экспериментирование/наблюдение: экспериментирование с мыльными пузырями, водой, солнечным светом; наблюдение за людьми, занимающимися летним спортом, гуляющими в парке и на детской площадке.

Август. Образовательный проект по теме «Моя страна, мой город».				
	<i>Дата и тема мероприятия</i>	<i>Форма и основное содержание мероприятия</i>	<i>Примерное содержание образовательной деятельности</i>	<i>Отметка о выполнении</i>
1-2 августа «Лето в городе»			<p><u>Знакомство с художественной литературой:</u> Александрова Т.И. "Домовенок Кузька"; Драгунский В.Ю. "Он живой и светится..."</p> <p><u>Продуктивная, художественная деятельность:</u> «Мой город», рисование «Иваново - город будущего»</p> <p><u>Подвижные и малоподвижные игры:</u> Воробьи и автомобили: Ведущий показывает поочередно карточки зеленого или красного цвета. На зеленый - едут «Автомобили». На красный - гуляют «Воробьи».</p> <p><u>Наблюдение, экспериментирование:</u> окрестности, район вокруг детского сада, строения (детский сад и близ расположенные)</p>	
5 - 9 августа «Безопасный город»			<p><u>Чтение:</u> 3 – 4 года – Чарушин «В лесу» 5 -8 лет – Житков «Что я видел»</p> <p><u>Продуктивная, художественная деятельность:</u> рисование, лепка, аппликация «Осторожно, дорога!», «Городской транспорт», «Дома будь осторожен!», «Будь осторожен в лесу», «Если потерялся» и др.</p> <p><u>Подвижные игры:</u> «Воробьи и автомобили» Испорченный телефон Эстафеты</p> <p><u>Экспериментирование (наблюдение, разыгрывание ситуаций):</u> безопасное использование бытовых приборов, как перейти дорогу, если встретил незнакомца и т.д.</p>	

12 - 16 августа «Спортивное Иваново»	12 августа – день физкультурника	Веселые старты	<p><u>Чтение:</u> Барто А.Л. "Веребочка", Маршак С.Я. "Рассказ о неизвестном герое"; Абрамцева Н.К. "Как у зайчонка зуб болел"</p> <p><u>Продуктивная, художественная деятельность:</u> рисование, лепка, аппликация «Спортивный город», «Мы – спортивные ребята».</p> <p><u>Подвижные игры:</u> Спортивные игры и игры с использованием игрового и спортивного оборудования и инвентаря</p> <p><u>Экспериментирование/наблюдение:</u> Спортивное оборудование и спортивные снаряды, спортивные объекты города, их безопасное использование</p>	
19 - 23 августа «Моя страна»	22 – день Российского флага	Флеш - моб	<p>Чтение: русские народные сказки</p> <p><u>Продуктивная, художественная деятельность:</u> российский флаг, история российского флага, символы государственности</p> <p><u>Подвижные игры:</u> Прятки, жмурки, вышибалы</p> <p><u>Экспериментирование/наблюдение:</u> где и когда используют государственный флаг страны; что будет, если неправильно изобразить государственный флаг, как изготавливают флаги и др.</p>	

26 - 30 августа «До свидания, лето»	27 – день российского кино	Развлечение	<p>Чтение: Бианки В.В. "Лесная газета" (рассказы на выбор)</p> <p><u>Продуктивная, художественная деятельность:</u> план на новый учебный год: «карта желаний» что хотим узнать, расписание занятий, режим дня, правила нашей группы. Индивидуально или коллективно. Оформленные работы разместить в группе или приемной, использовать в работе с детьми.</p> <p><u>Подвижные игры:</u> Море волнуется раз..., Съедобное - не съедобное.</p> <p><u>Экспериментирование/ наблюдение:</u> природные явления летом: движение облаков, солнечный свет (тень, пасмурно, солнечно, тепло), летний дождь, лужи, ветер (движение ветра, высыхание) и др.</p>	
-------------------------------------	----------------------------------	-------------	--	--

Подвижные и малоподвижные игры:

1. ХАЛИ-ХОЛО

Правила игры Для начала считалочкой выбирают водящего. Водящий берет в руки мяч и загадывает остальным ребятам слово. Обычно говорят к какой категории принадлежит придуманное слово и его первую и последнюю букву. Например, водящий загадал слово кровать. Он говорит это предмет из мебели, он начинается на букву К и заканчивается мягким знаком. Дети начинают отгадывать слово. Как только водящий услышит правильный ответ, он кричит "Хали-хало", подкидывает мяч как можно выше вверх, а сам убегает. Ребенок, правильно отгадавший слово, ловит мяч и кричит "Стоп". Водящий останавливается. Игрок должен отгадать сколько до водящего шагов. Но шагов непростых. В каждой компании можно придумывать свои шаги. Виды шагов в игре хали-хало: • Гигантские - самые большие шаги, на всю ширину. • Нормальные - обычный детский шаг. • Лилипутские - очень маленькие шажочки. • Лягушачьи - в прыжках на корточках. • Зонтики - ребенок кружится в сторону водящего. • Кирпичи - шаг пятку к носку. • Верблюжьи - шаг и плевок (главное в водящего не попасть). Ребенок с мячом делает названное количество шагов и бросает мяч в кольцо, которое делает руками водящий. Если мяч попадает в кольцо - то игрок становится водящим и игра продолжается.

2. ПРЯТКИ

Правила игры Один человек водит, остальные прячутся. По заранее обговоренным условиям вода считает до определенного числа повернувшись к стене, все за это время прячутся не выходя за границы обговоренной территории. Ну и коронная фраза воды: раз два три четыре пять я иду искать.

3. ЖМУРКИ

Правила игры Играют в Жмурки несколько человек. С помощью считалки или по жребью выбирается водящий. Игроки завязывают воде плотной повязкой глаза (подсматривать в этой игре нельзя), раскручивают его на месте и "рассыпаются" в стороны. Жмурка должен поймать и опознать какого-либо игрока. Если угадал - пойманный игрок становится водящим.

4. ВЫШИБАЛЫ

Правила игры. Для игры в вышибалы нужно как минимум 3 человека. Из них 2 вышибающие (вышибалы) и один водящий. Играющие разбиваются на две команды. Двое игроков из одной становятся на расстоянии примерно семь – восемь метров друг напротив друга. У них мяч. Между ними передвигаются два игрока другой команды. Задача первых – перебрасываясь мячом друг с другом, попадать в соперников и выбивать их из игры. При этом нужно бросать так, чтобы мяч, не попав в цель, мог быть пойман партнёром, а не улетал каждый раз в никуда. Задача вторых – не дать себя выбить. Если ловишь летящий мяч, тебе добавляется одна жизнь. Наберёшь, к примеру, пять жизней и чтобы выбить из игры, нужно попасть в тебя шесть раз. Если мяч отскакивал от земли и попадал в игрока, это не считалось. Место выбитых игроков занимали другие члены команды. Когда выбивали всех – команды менялись местами.

5. ФАНТЫ

Правила игры Старая добрая детская игра. Вариантов её множество. Расскажу про ту в которую играли мы. Ведущий собирает у всех игроков по одному личному предмету, а затем каждый пишет на бумажке какое-нибудь задание. Затем бумажки собираются, перемешиваются, и ведущий не глядя вытягивает сначала чей-либо предмет, а потом записку. Человек, которому принадлежит вытасченный предмет должен выполнить задание написанное на бумажке. Игра замечательная, но только игрокам следует помнить, что им самим может попасться их собственное задание. Это обстоятельство несколько ограничивает садистские замашки.

6. Я ЗНАЮ ПЯТЬ ИМЕН...

Правила игры Ребята договариваются об очередности перехода мяча и о последовательности тем. Первый игрок начинает чеканить одной рукой мячик об землю, приговаривая: — Я знаю пять имен девочек. Аня -раз, Катя — два, Поля — три, Маша — четыре, Настя — пять. Игрок должен соблюдать ритм ударов, произнося при одном ударе по мячу одно слово. Если игрок справился с задачей он переходит к следующей теме, заранее определенной, например: - Я знаю пять имен мальчиков (названий городов, животных, насекомых, птиц, стран, городов и т.д) Если игрок сбился, упустил мяч или задумался надолго, то мяч переходит к следующему участнику. Тот начинает сначала: — Я знаю пять имен девочек Для усложнения игры можно ввести условия, что имена не должны повторяться. Когда мяч, сделав круг, вернется к первому игроку, он начинает с той темы, на которой он остановился. Игра длится до тех пор, пока всем не надоест. Победителем считается тот, кто успел охватить максимальное количество тем

7. САЛКИ

Правила игры По жребию или по считалке выбирают одного водящего. Затем устанавливаются границы площади игры. Все разбегаются в пределах этой площади. Водящий начинает ловить играющих в установленных пределах площадки. Кого догонит и осалит, тот становится «салкой» и объявляет, подняв руку вверх: «Я - осален!» Он начинает ловить играющих, а бывший «салка» убегает со всеми. Игра не имеет определенного конца.

Колдунчики (эта игра — разновидность салок) Участники убегают от водящего. Водящий догоняет игрока и дотрагивается до него — осаливает. Осаленный расставляет руки, а любой другой участник может подбежать, дотронуться до него и «выручить». Задача водящего — не отходить далеко от осаленного и не подпускать к нему никого ни на шаг. Летний вариант колдунчиков — бегать с «брызгалками» и поливать друг друга водой из дырявых бутылок. Обычно через пять минут после начала игры все мокрые, зато очень веселые.

8. ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН

Правила игры Старая проверенная временем детская игра в испорченный телефон. Играть в неё можно одной или двумя командами. Выбирается водящий, который на ухо шёпотом говорит одному из игроков слово или фразу, а тот старается точно также передать другому игроку и так по цепочке. Последний игрок говорит в слух то, что у него получилось и сравнивают с оригиналом. Зачастую получается очень неожиданный и смешной результат! Если играет две команды, то ведущий передает слово двоим игрокам из обеих команд. Побеждает та команда, чей результат будет наиболее похож на оригинальный.

9. МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ РАЗ...

Правила игры Есть несколько вариантов игры.

1) Ведущий отворачивается от игроков и произносит известную считалочку: Море волнуется раз, Море волнуется два, Море волнуется три, Морская фигура на месте замри! Пока он говорит, участники хаотично двигаются в любом порядке, изображая руками движения волн. Как только водящий замолкает, нужно замереть в какой-нибудь фигуре. Водящий подходит к одному из игроков и дотрагивается до него. Игрок изображает свою фигуру в движении, а водящий угадывает, что это такое. Игрок, чью фигуру не удалось угадать, сам становится водой.

2) После произнесения считалочки игроки должны замереть в той позе, в которой оказались. Водящий поворачивается, обходит всех играющих и осматривает получившиеся фигуры. Кто первый из них пошевелится, тот становится на место ведущего, либо выбывает из игры (в этом случае победителем становится наиболее дольше продержавшийся игрок).

3) Можно использовать другой вариант игры, когда ведущий осматривает все фигуры и выбирает наиболее ему понравившуюся. В этом случае победителем становится игрок, наиболее ярко проявивший свою фантазию.

10. ТИШЕ ЕДЕШЬ – ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ – СТОП.

На земле отчерчиваются мелом две полосы на расстоянии примерно 20 метров. Все игроки становятся с одной стороны водящий - с другой стороны, и поворачивается ко всем спиной. Водящий произносит: "Тише едешь-дальше будешь. Стоп." Фразу можно произносить как угодно - намеренно затягивая слова, всё предложение, или, например, начинать медленно и затем резко и быстро заканчивать ее - в общем, привносить элемент неожиданности в игру. В это время все игроки пытаются как можно дальше пробежать-пройти к финишу, на слове "стоп" замирают. После слова "стоп" водящий оборачивается. Если он увидел движение какого-то игрока (кто не успел замереть, или остановиться из-за скорости разгона) - тот выбывает из игры. Побеждает тот, кто первым доберется к финишу и дотронется до водящего - он занимает его место, и игра начинается сначала.

11. СЪЕДОБНОЕ –НЕ СЪЕДОБНОЕ

Правила игры. Все игроки садятся или встают в ряд. Водящий кидает мяч одному из участников и одновременно называет какой-нибудь предмет. Если предмет «съедобный», игрок ловит мяч. Если нет — отбивает. Задача водящего — запутать игрока, например, в цепочке «яблоко-дыня-морковь-картошка» неожиданно произнести: «утюг». Если игрок ошибается и «съедает» «несъедобное», то сам становится водящим. Чем быстрее водящий кидает мяч и называет предметы, тем азартнее и интереснее играть

12. КОЛЕЧКО

Правила игры. Игроки садятся в ряд и складывают ладони лодочкой. Водящий держит в кулаке или сложенных ладонях мелкий предмет, например монетку, пуговицу, колечко. По очереди обходит каждого игрока, вкладывая в его «лодочку» свою и произнося считалку: «Я ношу-ношу колечко и кому-то подарю». Задача водящего — незаметно вложить «колечко» одному из игроков и произнести «Колечко-колечко, выйди на крылечко!» После этого игрок, которому достался предмет, вскакивает и пытается убежать. Задача остальных участников — задержать убегающего

13. Я САДОВНИКОМ РОДИЛСЯ

Правила игры. Каждый игрок выбирает себе имя — название цветка и сообщает его «садовнику»-водящему и другим игрокам. Водящий произносит считалочку: «Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме...» И называет «имя» (название цветка) одного из игроков. Происходит диалог между водящим и игроком. Игрок произносит название одного цветка из тех, что есть в команде. Участник, чье имя прозвучало, должен откликнуться. Диалог продолжается. Тот, кто ошибся: например, не отреагировал на свое имя, перепутал название цветов, — отдает фант (любую свою вещь). В конце игры фанты разыгрываются. «Садовник» отворачивается, вещь достают и спрашивают водящего: «Что делать этому игроку?» «Садовник» назначает задание (попрыгать на одной ноге, присесть, спеть, рассказать стихотворение и т.д.) — игрок «отрабатывает» фант и забирает свою вещь.

14. ЦВЕТА (ЦВЕТА-ПЕРЕБЕГАЛА, СВЕТОФОР)

Вместо цветов можно загадывать песни, города, названия мультфильмов, да все что угодно – выбор ограничен только фантазией.

Как играть

Участники (от четырех человек) выбирают одного водящего. Он встает в центре площадки, спиной к остальным, и называет любой цвет. Игроки ищут, есть ли этот цвет на них (в предметах одежды, обуви, заколках, игрушках, чаще всего «считается» даже цвет глаз и волос). Если цвет успешно найден, нужно, держась за вещь, на которой обнаружили нужный цвет, перейти на другую сторону.

Если же вы тщательно осмотрели себя и убедились, что нужного цвета на вас нет, усыпите бдительность водящего и перебегайте. Тот, в свою очередь, должен успеть перехватить и осалить перебегающего. Если перебегающего осалили, то он становится водящим.

У этой игры, как и у других, существуют свои хитрости. Например, участники могут помогать друг другу. Так, если у одного есть несколько вещей подходящего цвета, одну он может использовать сам, а взяться за вторую позволит товарищу.

15. РЫБАК И РЫБКИ

Эта игра подходит даже для самых маленьких. Для нее тоже не требуется особого инвентаря, только любая резиночка/скакалка, которая может сойти за удочку.

Как играть:

Игроки становятся в круг, а ведущий, «рыбак», – в центр круга. Задача «рыбака» - раскручивать «удочку», чтобы обеспечить себе улов, цель «рыбок» - перепрыгнуть веревку. Тот, кого поймали, должен выйти из круга.

16. ДЖАМБО

Как играть:

Ведущий кидает по порядку мяч участникам, сидящим в ряд, говоря при этом любое слово. Если это слово «Джамбо», игрок должен поймать мяч и сам стать ведущим. При любом другом слове игроки продолжают ловить мяч, пересаживаясь в конец скамейки.

17. «ГОРЯЧАЯ КАРТОШКА»

Еще одна простая детская игра с мячом, в которую могут играть даже самые маленькие.

Как играть

Участники встают в круг и начинают очень быстро перекидывать друг другу мяч. Тот, кто не поймал, садится в центр круга на четвереньки.

Другие игроки могут спасти «наказанных», кинув мяч в центр круга и попав в нужного им игрока.

«Спасти» самостоятельно тоже можно. Если сидящий в круге, не вставая, поймал летящий над ним мяч, все «наказанные» могут снова войти в игру, а в круг садится тот, кто до этого бросал мячик.

Для того, чтобы игра стала более динамичной, мяч часто не ловят, а отбивают.

18. «ЗОЛУШКА»

Название этой игры с переодеванием, точнее, переобуванием, конечно, возникло неслучайно. Ведь при достаточном количестве фантазии можно было почувствовать себя той самой Золушкой из сказки, помечтать о принце и верить в то, что выдуманная карета не станет тыквой.

Как играть:

Участники, чаще всего это были девочки, садились на скамейку и снимали по одной туфле. Вся обувь складывалась в одно общее место.

Водящий отворачивается, вытаскивает туфлю и называет имя игрока, который должен переобуться, до того момента, пока туфли не закончатся. Чем больше участников, разнообразнее фасоны обуви и размеры ноги, тем интереснее. Что и говорить о том, когда в игру вступают ещё и мальчики...

19. «ЧЕХАРДА»

Игра «Чехарда». Вариант 1 По правилам игры выбирается водящий, которому предстоит присесть на корточки, согнув голову. Остальные участники должны прыгать через него. После того, как все участники перепрыгнули через водящего, он меняет положение, немного привставая. Участники вновь должны прыгать через него по очереди. Так, водящий каждый раз привстает все выше и выше, и игра продолжается до тех пор, пока кто-то из игроков, перепрыгивая, не заденет водящего. Если это произошло, он занимает его место и игра начинается заново. В правилах еще одного варианта игры водящего нет, и дети просто развлекаются, перепрыгивая друг через друга. Все участники игры должны выстроиться в линию, так, чтобы расстояние между ними составляло около 1 – 2 метров. Все игроки, кроме замыкающего цепочку, становятся в полусогнутом положении, опираясь на колено, или же садятся на корточки. Положение участников игры зависит от возраста, их физической подготовки и, собственно, желания.

Игрок, стоящий в конце цепочки начинает перепрыгивать через всех участников по очереди. После того, как он перепрыгнул через игрока, стоящего первым, он также становится на расстоянии от него и принимает нужную позу, а в это время перепрыгивать через участников начинает игрок, оказавшийся в конце цепочки.

20. “Маляр и краски”.

Перед началом игры выбирают «маляра» и «хозяйку красок». Остальные дети становятся «красками», каждый ребенок выбирает себе цвет, но так, чтобы «маляр» не услышал его названия. Водящий приходит в магазин и, обращаясь к «хозяйке», говорит:

-Я маляр в синих штанах
-На коленке латка,
-Во рту шоколадка,
-Пришел за краской.
-Разрешите взять?

«Хозяйка» отвечает: «У меня красок много, какую тебе?»

«Маляр» называет цвет краски. Если такого цвета нет, «хозяйка» говорит: «Иди по голубой дорожке на одной ножке», - и назначает число прыжков.

Все «краски» сидят рядышком на лавке и ждут, какой цвет назовет «маляр». Названная краска должна вскочить с места и успеть добежать до противоположного конца площадки или комнаты, где можно будет укрыться за линией. Если «краска» убежала и «маляр» не успел ее осалить или поймать, то диалог начинается снова. Обычно, по условиям игры «маляр» должен насобирать не менее пяти красок. Затем выбирают новых ведущих «хозяйку» и «маляра» и присваивают «краскам» новые имена. Игра начинается заново.

Маляр не должен ловить «краску», когда она только поднимается со стула.

