

НЕ ДАЕМ ДЕТЯМ СКУЧАТЬ (ИГРОВЫЕ РАЗМИНКИ)

«У тети Моти»

(Игроки поочередно выполняют круговые движения руками, ногами,

бедрами, головой. До начала игры вожатый показывает, как надо выполнять

движения.)

У тети Моти четыре сына.

Они не ели, они не пили,

А только пели один куплет:

«Правая рука, левая рука,

Правая нога, левая нога,

Бедра, голова».

(Слова произносятся заново после каждого движения.)

«Еду на танке»

(Дети повторяют каждую строчку, произнесенную вожатым, и каждое движение).

Еду на танке,

Вижу корову

В шапке-ушанке,

С рогом огромным.

«Здравствуй, корова,

Как поживаешь?

Do you speak English?»

«Ты что обзываешь?!»

(вариант)

Плыву в подводной лодке,
Снова корова
В маске и ластах,
С рогом огромным.
«Здравствуй, корова,
Как поживаешь?
Sprechen sie Deutch?»
«Ты что обзываешь?!»

(вариант)

Лечу в самолете,
Вижу корову
На парашюте
С рогом здоровым.
«Здравствуй, корова,
Как поживаешь?
Sprechen sie Deutch?»
«Ты что обзываешь?!»

(вариант)

В: Голомина (3 раза)
Д: Виста!
В: Голомина, гексамика
Д: Оу-а!
Отн-датн, ботн-датн,
Болдитан дант тс.

«Здравствуй, корова,
Как поживаешь?
Do you speak English?»
«Ты что обзываешь?!»

«Паровозик»

Выбирается ведущий, который будет паровозиком, а все остальные
—
вагончики, располагающиеся после ведущего.

В: У меня есть паровозик,

Д: ТУ-ТУ-ЧИ-ЧИ (дети после
каждой строчки, произнесенной
ведущим, говорят эти слова и
имитируют движение колес
паровоза).

В: Он меня по рельсам возит,

Д: ТУ-ТУ-ЧИ-ЧИ.

В: У него труба и печка,

Д: ТУ-ТУ-ЧИ-ЧИ.

В: И волшебное колечко,

Д: ТУ-ТУ-ЧИ-ЧИ.

В: Мы отправимся с вокзала,

Д: ТУ-ТУ-ЧИ-ЧИ.

В: У него четыре зала,

Д: ТУ-ТУ-ЧИ-ЧИ.

В: Мы поедем до Парижа,

Д: ТУ-ТУ-ЧИ-ЧИ.

В: А быть может и поближе,

Д: ТУ-ТУ-ЧИ-ЧИ.

В: Тут пошел весенний дождик,

Д: ТУ-ТУ-ЧИ-ЧИ.

В: И застрял наш паровозик,

Д: ТУ-ТУ-ЧИ-ЧИ.

В: Мы стоим в огромной луже,

Д: ТУ-ТУ-ЧИ-ЧИ.

В: Тут уж нам не до Парижа,

Д: ТУ-ТУ-ЧИ-ЧИ.

«Гиппопотам»

Ведущий: Дети:

А меня укусил гиппопотам, А меня укусил гиппопотам

(разводят руки в стороны)

И от страха я на дерево залез. И от страха я на дерево залез.

(показывают, как лезут на дерево)

И вот сижу я здесь, И вот сижу я здесь,

(показывают руками на себя)

А рука моя там, А рука моя там,

(одну руку отводят в сторону)

А меня укусил гиппопотам. А меня укусил гиппопотам.

(разводят руки в стороны, но отведенную на предыдущей фразе руку не возвращают, а

держат ее в этом положении до самого конца игры)

А меня укусил гиппопотам, А меня укусил гиппопотам,

(разводят руки в стороны)

И от страха я на дерево залез. И от страха я на дерево залез.

(показывают, как лезут на дерево)

И вот сижу я здесь, И вот сижу я здесь,

(показывают руками на себя)

А нога моя там, А нога моя там,

(одну ногу оставляют в сторону)

А меня укусил гиппопотам. А меня укусил гиппопотам.

(и так далее про все части тела, не забывая про то что уже гиппопотам «откусил»)

«У оленя дом большой»

Игроки встают в круг и изображают движения после каждой строчки.

У оленя дом большой (показывают руками дом (крышу) над головой),

Он глядит в свое окошко (показывают окно и выглядывают в него).

Зайка по лесу бежит (изобразить бег зайца),

В дверь к нему стучится (стучатся в воображаемую дверь):

- Тук, тук! Дверь открой!

Там в лесу охотник злой! (показывают рукой назад)

- Зайка, зайка, забегай!

Лапку мне давай! (подают руку соседу и обнимаются)

«Мы охотимся на льва»

Мы охотимся на льва,

Не боимся мы его.

Будем мы бороться с ним

И, конечно, победим.

Ой, что это там?

А это гора!

Над ней не пролетишь,

Под ней не проползешь,

Ее не обойдешь.

Ай, да мы напрямик!

- Уф-уф-уф!

Мы охотимся на льва,

Не боимся мы его.

Будем мы бороться с ним

И, конечно, победим.

Ой, что это там?

А это болото!

Над ним не пролетишь,

Под ним не проползешь,

Его не обойдешь.

Ай, да мы напрямик!

- Плюх-плюх-плюх!

Мы охотимся на льва,

Не боимся мы его.

Будем мы бороться с ним

И, конечно, победим.

Ой, что это там?

А это поле!

Над ним не пролетишь,

Под ним не проползешь,

Его не обойдешь.

Ай, да мы напрямик!

- Вжиг-вжиг-вжиг!

Мы охотимся на льва,

Не боимся мы его.

Будем мы бороться с ним

И, конечно, победим.

А это что-то непонятное!

Оно как зарычит!

А мы как побежим!

- Вжиг-вжиг-вжиг!

Плюх-плюх-плюх!

Уф-уф-уф!

«Буги-вуги О'К»

Дети стоят в кругу и, напевая
слова, выполняют следующие
действия:

Руку правую вперед,

А потом ее назад

И опять вперед,

И немного потрясем!

Мы танцуем «Буги-вуги»,

Поворачиваясь в круге (поворот
вокруг себя),

Дружно хлопаем вот так!

(хлопают в ладоши)

Буги-вуги О'К! (идут в круг и на слово «О'К» поднимают руки)

Буги-вуги О'К! (идут обратно и на слово «О'К» поднимают руки)

Мы танцуем Буги-вуги,

Поворачиваясь в круге (поворот вокруг себя),

Дружно хлопаем вот так!

(хлопают в ладоши)

Далее слова повторяются, но меняются действия:

9 Руку левую вперед...

... дружно топаем вот так! (топают ногами)

9 Ногу правую вперед...

9 Ногу левую вперед...

"Есть Контакт"

Один из игроков загадывает слово и говорит на какую букву оно начинается. Все остальные должны разгадать слово. Например, ведущий говорит, что слово начинается с буквы "л". Для того, чтобы ведущий открыл вторую букву, необходимо подобрать слово на букву "л" и дать ему небольшую характеристику. Например, кто-то из игроков говорит: "Это есть ночью на небе". Кто догадался, говорит "контакт" и вместе с игроком, который давал характеристику, считают до 5 и называют слово. Если слова оказались разными, тогда игроки продолжают подбирать слова на букву "л". Если слова совпали, тогда ведущий называет следующую букву, например, буква "а" и тогда образуется слог "ла". Теперь начинают подбирать слова на этот слог, давать характеристику им, считать до 10 и т. д. Ведущий тоже может отгадывать слова, которые участники характеризуют. Если он отгадает, тогда придётся подбирать новые слова. В этой игре ведущему важно, чтобы его слово как можно дольше не смогли разгадать.

"Себе – соседу"

Участники встают в игру. Один водит, находится в кругу. Участники круга левую руку держат ладонью вверх, правую – соединяя все пальцы, как бы для того, чтобы посолить, держат концами пальцев вниз, как раз здесь находится монетка. Монетка передается по кругу правой рукой одного участника в левую руку другого участника, который стоит справа от первого. Все участники круга повторяют движение передачи монетки вне зависимости есть она у них или нет. Каждый участник правой рукой сначала дотрагивается до своей левой со словом "себе", а потом до левой руки соседа имитируя передачу монеты со словом "соседу". Все хором произносят слова: "себе – соседу" и одновременно повторяют движения, имитирующие передачу монеты. Участник в кругу закрывает глаза и поворачивается вокруг своей оси, чтобы не видеть, где находится монетка, а когда она уже передается по кругу, ему нужно "поймать" монетку и тот, у кого окажется она, встает в круг на место водящего.

"Шла собака"

Участники встают в круг, вытягивают руки, при этом ладони необходимо держать вертикально, положив свою правую ладонь на левую ладонь соседа справа. Все игроки поочередно произносят по одному слову из считалки, под каждое слово делают ход — хлопок по левой руке соседа слева. Слова следующие: "Шла-собака-пороялю-и-нажала-ноту"-название любой ноты (до, ре, ми, фа, соль, ля, си). Тот человек, кому выпало назвать "ноту", называет вслух любую и делает хлопок. Затем все поочередно называют ноты, делая каждый раз хлопок. Задача игрока, на которого "выпадает" выбранная нота, быстро убрать руку – тем самым увернувшись от хлопка.

"Пиф-паф"

Все игроки встают в круг. Игроков должно быть не менее 6-7 человек. Сначала ведущий называет имя любого игрока. Названный должен присесть. А его соседи справа и слева начинают дуэль. Ее принцип очень прост. Надо вытянуть руку в виде пистолета в сторону противника и сказать: "Пиф-Паф". Проигрывает тот, кто сделает это чуть позже своего противника или вместо "Пиф-Паф" скажет, например, "Птыж" (что случается очень часто). Если человек, имя которого назвали, вовремя не присел, то он выбывает, т.к. он оказывается между двумя стреляющими. Проигравший выходит из круга. Выигравший поединок называет чье-нибудь имя и все повторяется. Нельзя называть имена своих соседей. Победители - двое оставшихся в круге.

"Муха и бобер"

Все участники стоят в кругу. Ведущий говорит игрокам, что в комнате летает муха. Чтобы ей помочь пролететь, нужно хлопнуть руками по очереди. Кто хлопнет позже или раньше, тот сделает ей больно и она не сможет летать. Ведущий показывает в какую сторону она полетела, ребята должны очень быстро хлопнуть руками. После этого он говорит, что в комнате еще находится и бобер, которому очень нужно пробежать по кругу. И чтобы ему помочь, нужно очень высоко подпрыгивать. Ведущий показывает,

куда пообжал бобер, и ребята начинают по очереди подпрыгивать. После этого ведущий говорит, что муха и бобер решили пробежать одновременно и запускает их в разные стороны, ребята должны не запутаться.