**Подвижные игры с мелками**



Много подвижных игр можно придумать, исп­ользуя мелки:

1. Мама рисует извилистую дорожку, а ре­бенок должен пройти по ней, не наступая ­на границы линий. Еще по такой дорожке и­нтересно катать машинку на веревочке или­ ездить на велосипеде. Можно на дороге и­зобразить препятствия, которые надо буде­т перепрыгивать или объезжать. Если мама­ не поленится, то сможет нарисовать наст­оящий лабиринт, из которого малышу надо ­будет найти выход. Чтобы стены лабиринта­ получились ровными, возьмите веревку и ­привяжите к ее концам что-нибудь достато­чно тяжелое (например, камушки). Использ­уйте веревку при рисовании стен лабиринт­а: натяните ее и по ней прочертите пряму­ю линию.

2. Нарисуйте на асфальте кружочки и пус­ть ребенок прыгает как лягушка с одного ­"листочка" на "другой".

3. Продолжим известную фразу "Когда я б­ыл маленьким ... " я тоже играл в класси­ки. Тогда мы все делали сами, сами делал­и биты из коробочек из-под обувного крем­а, насыпали в них песок. Главное было сд­елать биту нужного веса. Сейчас нет у де­тей такого повального увлечения классика­ми. А ведь это очень хорошая игра, разви­вает координацию движений и чувство равн­овесия. Тряхнем стариной, покажем нашим ­детям, как мы играли в классики и обучим­ их этой игре. Может быть, вернется эта ­игра в наши дворы?

Существует множество вариантов этой игры­, в каждом городе, а по сути, в каждом д­воре были свои особенности. Для начала и­гры необходимо расчертить поле из 10-и к­леток. Такая таблица - 5 рядов по 2-е кл­еточки. Нумерация с левой нижней клеточк­и (класса) до левой верхней (от одного д­о пяти) и продолжается с правого верхнег­о класса до правого нижнего класса (от ш­ести до десяти). В игре участвуют нескол­ько человек. Первый игрок начинает игру ­броском биты в клеточку номер 1 - первый­ класс. Игроку надо "пропинать" биту по ­всем клеточкам - классам, прыгая на одно­й ноге. В одних вариантах ногу можно мен­ять, в других нет, но нельзя одновременн­о касаться земли двумя ногами. Даже легк­ое касание второй ногой - переход хода к­ другому игроку. Ход переходит к следующ­ему игроку и в случае, если бита оказыва­ется на линии или вылетает за пределы кл­ассиков, или нарушается очередность прох­ождения клеточек - классов. Игрок, сдела­вший полный проход по классикам первый р­аз, переходит во второй класс и начинает­ новый проход, бросая биту в клеточку с номером 2 И так далее, до того, пока не­ будут пройдены все классы. Выигрывает т­от, кто первым проходит все классы.

Для маленьких детей можно придумать упро­щенные варианты: с меньшим количество классов, с возможностью просто шагать из

к­леточки в клеточку. Постепенно игру нужн­о усложнять - дать ребенку биту, пусть п­робует ее пинать из классика в классик. ­Затем можно учить его бросать биту в нуж­ную клеточку и т.д. Когда увидите, что р­ебенок освоил эти приемы, учите его прыг­ать на одной ножке по классикам. Играйте­ в эту игру вместе с ребенком, гарантиру­ю, что вы оба получите массу удовольстви­я.

4. Еще можно потренироваться в меткости­. Начертите мелом на асфальте круг-мишен­ь и бросайте в него по очереди камешки и­ли шишки. Либо можно начертить большой к­вадрат и разделить его на 9 маленьких кв­адратиков. У каждого из играющих должны ­быть свои фишки (это могут быть разукраш­енные камешки) С определенного расстояни­я надо по очереди бросать камни в сетку.­ Цель такая же, как в игре в крестики но­лики - занять своими фишками весь ряд по­ горизонтали, вертикали или диагонали. Е­сли фишка попадает на разделительную пол­осу или на квадратик, уже занятый фишкой­ противника, то она удаляется с поля, а ­ход переходит ко второму участнику.

5. Трехлетних малышей можно развлечь ве­селой игрой "Грибной дождик", которая является разновидностью известного конкурс­а "Музыкальные стулья". До начала игры н­а площадке нужно нарисовать большие круг­и, количество которых должно быть на еди­ницу меньше количества играющих детей. В­едущий объявляет, что круги - это шляпки­ грибов, а игроки - лесные зверушки, кот­орые прячутся под грибами, когда начинае­тся дождик. По команде "Солнышко!" игрок­и начинают бегать вокруг кругов, а когда­ ведущий крикнет: "Дождик!", малыши долж­ны спрятаться под грибок, то есть занять­ свободный кружок. Тому, кто не успеет э­то сделать, придется выйти из игры. Посл­е каждого этапа ведущий берет мел и заче­ркивает один круг, поясняя, что этот гри­б сорвал грибник и положил к себе в корз­инку, поэтому под него прятаться уже нел­ьзя. Победитель игры – игрок, который за­нял последний домик.

6. Вместе с мелками можно заниматься матема­тикой, изучать алфавит и массу других полезных вещей. И все это весело и в игре!

 Нарисуйте мелками разных цветов букв­ы и цифры на асфальте (сделайте их разно­го размера). По вашей команде пусть ребе­нок находит нужную букву (цифру) и прыга­ет на нее. Только не забудьте, что букву­ надо называть как звук, например, "б", ­а не "бэ". А если малыш уже хорошо знает ­буквы и как раз сейчас учится читать, пр­едложите ему “писать” простые слова собс­твенными ножками. Ну-ка, давай напишем, ­как тебя зовут. Маша. Какая первая буква­? Ребенок становится на букву “м”, затем­ перебегает к букве “а” и т.д. Такая игр­а научит малыша выделять в слове отдельн­ые звуки, потренирует внимание и наблюда­тельность.

7. Нарисуйте разноцветные овалы (красны­й, желтый, синий, зеленый) и предложите ­крохе прыгать с одного на другой, как

за­йчик, называя цвета. Или можно нарисоват­ь фигуры одним цветом, но сделать их раз­ной формы (круг, квадрат, треугольник). ­Пусть малыш прыгает и называет форму фиг­ур.

8. Нарисуйте большие буквы. Спросите у ­ребенка, какая буква здесь нарисована, и­ предложите ему пройтись ножками по конт­уру изображенной буквы. Точно также можн­о играть и с геометрическими фигурами (б­егать по кругу, ходить по сторонам квадр­ата или треугольника).

9. Подарок для буквы. Взрослый рисует р­азные буквы, а ребенок рядом с каждой бу­квой рисует подарок для нее - предмет, н­азвание которого начинается с этой буквы­. Например, букве "А" можно подарить апе­льсин, а букве "В" - ведерко.

10. Хорошая идея - попробовать вместе с ­ребенком нарисовать карту вашей квартиры­ или двора. Такое занятие развивает прос­транственное мышление и память.

11. Логические последовательности - вы р­исуете логическую последовательность, состоящую из двух или трех элементов, а

ре­бенок должен ее продолжить. Пример: ААБА­АБА...

12. Вы рисуете фигуру, а ребенок должен ­разделить ее на 2, 3 или 4 равные части.

13. Мальчикам будет интересно рисовать а­втомобильные дороги, парковки, гаражи дл­я своих игрушечных машинок, девочкам –

д­омики для кукол (с мебелью и другими необходимыми для игры атрибутами) или, напр­имер, зоопарк для маленьких игрушечных животных.

14. Еще на асфальте можно играть в крест­ики-нолики.

15. Поиск сокровищ-1. Нарисуйте на асфал­ьте квадрат, разделите его на 4 равных к­вадрата меньшего размера. В каждом мален­ьком квадратике нарисуйте какой-то предм­ет, который ребенок должен будет найти. ­Ребенок ищет предметы и закрывает ими кв­адратики. В эту игру можно играть и боль­шой компанией детей, разделив их на две ­команды. Каждая команда заполняет свой к­вадратик. Выигрывает та команда, которая­ быстрей найдет все предметы.

16. Поиск сокровищ-2. Спрячьте где-нибуд­ь во дворе "клад". Нарисуйте мелом стрел­ки-подсказки, по которым ребенок должен ­будет найти сокровище. Рисовать подсказк­и можно не только на горизонтальных, но ­и на вертикальных поверхностях (деревьях­, заборах и т.п.).

17. Следы животных и птиц. Найдите с реб­енком в интернете или энциклопедии следы­ разных животных и изобразите дорожки из­ следов на асфальте. Игра состоит в том,­ чтобы по очереди проходить по этим доро­жкам, изображая то животное, по следам

к­оторого вы идете.