

Способствовать движению – познавая мир (ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ БИЛИНГВОВ)

Авторы: к.ф.н. Симановская Елена (Потсдам, ФРГ), к.п.н. Кудрявцева Екатерина (Карлсруэ, ФРГ)

Партнеры:

IKaRuS e.V.

www.russisch-fuer-kinder.de



ПРЕДИСЛОВИЕ

100 лет назад

Русская школа за рубежом. Книга 5-6. – Прага: Издание Объединения Земских и Городских Деятелей в Чехословакии, 1923. – С. 91-93

В о л ю н т а р и з м Ш к о л ы Д е й с т в и я .

В основу всех явлений сознания Лай ставит ощущения движения. «Нет представления, чувства, воления или действия без ощущения движения и моторных процессов» (Experimentelle Didaktik, S. 87). Лай называет это «основным педагогическим принципом действия.» «Только посредством представления движения душа имеет власть над движениями, власть над всяким действием. Физиология и психология движения являются той азбукой искусства, которую искал Песталоцци» (Exp, Did., S. 100).

Эволюция действий идет от бессознательного к сознательному и волевому следующим образом: I. Бессознательно: а) непосредственные действия с внутренними раздражениями, б) рефлекторные действия с внешними раздражениями. II. Сознательно: с) инстинктивные действия с единственным мотивом (представление 4- чувство) и d) волевые действия со множеством мотивов (выбор) и представлением цели (Exp. Did., S. 110). Целью всего развития и воспитания является волевое действие. Отсюда необходимость на всех ступенях воспитания не ограничиваться представлением и чувством, но доводить ребенка к действию. «Нужно воспитывать к действию через действие.» Развитие сенсорно-моторного аппарата и всей его деятельности проходит через три ступени: а) раздражение, б) ассоциация, с) движение. Соответствующими психологическими ступенями являются: а) впечатление (Eindruck), б) сравнение (Ausgleichung) и с) выражение (Ausdruck). Лай поэтому требует, чтобы всякий акт обучения проходил через три педагогические ступени: а) наблюдение (Beobachtung), б) обработка (Verarbeitung) и с) применение (Darstellung). Причем главной задачей является всестороннее применение обученного (Exp. Did., S. S. 519 u. ff.: Tatschule, SS. 40 и ff). Наблюдение должно производиться посредством всех органов чувств, а не только зрения. Обработка должна быть произведена памятью, рассудком, фантазией и

Все права защищены. Цитирование или перепечатка - с письменного разрешения авторов.

IKaRuS– Interkulturelle Kommunikation und russische Sprache e.V.

www.russisch-fuer-kinder.de

чувством. Наконец, изображение (применение) должно выявиться телесно, рисунком, математически, речью, музыкально, драматически, технически и практически (Exp. Did., S. 541). Соответственно с этим Лай дает следующий органический учебный план (Exp. Did., S. 539; Tatschle, S. S. 113, 114).

Предметы

Впечатление

Сравнение с ценностями,

Наблюдение

как обработка

Формы

Выражение

Изображение (применение)

Наблюдающее предметное обучение
(Beobachtender Sachunterricht)

Изобразительное формальное обучение
(Darstellender Formunterricht).

а) Природа (царство причин и законов):

Естественная история.

Телесное изображение как техника.

Учение о природе.

Моделирование, экспериментирование,

География .

уход за животными и растениями, ручной труд.

Астрономия.

Математическое изображение.

Естественная ист. психология.

Техническое черчение, геометрия, арифметика.

Логическое изображение науки о природе.

Рассудочная логика.

б) Культура (царство целей и ценностей):

Родная и чужая история
и народоведение.

Изображение языком.

Обучение речи, письму, чтению, декламация Поэзия и проза.

Гигиена.

Художественное изображение

Хозяйство.

рисованием и живописью.

Государство и право.

Пространственное изображение,

Мораль.

моделирование, скульптура и архитектура.

Искусство.

Музыкальное изображение, пение,

Религия.

игра на инструментах.

Мировоззрение.

Телесное изображение.

Воспитание.

Драматическое изображение, игра, танцы, гимнастика.

Культ. ист. психология

Проявление себя (Selbstdarstellung). Руководство
в „классной и жизненной общине“.

Логическое изображение культуры.

Логика чувства.

«Целью школы действия является не знание, но внутренняя и затем во вне проявленная деятельность, т. е. не оттиски (Abolider) данного, но образцы (Vorbilder) для творчества: понятия цели, руководящие мотивы, «точки зрения» для применения, «внешняя деятельность», вот что является конечной целью» (Tatschule, S. 126). Однако, не надо думать, что школа действия, волюнтарная в своей основе, отвергает развитие интеллекта и чувства. Изложенные мною шесть руководящих идей и приведенный учебный план сохраняют достаточно места и тому и другому. Волюнтаризм школы действия не исключает «интеллектуализма» и «эмоционализма», а лишь подчиняет их первому.

Почему необходимо «Способствовать движению – познавая мир»

Наши дети, с раннего возраста, сталкиваются со специфическими особенностями современного мира:

Все права защищены. Цитирование или перепечатка - с письменного разрешения авторов.

IKaRuS– Interkulturelle Kommunikation und russische Sprache e.V.

www.russisch-fuer-kinder.de

- многонациональное и многоязычное население одного дома, района, города
- возможность предельного сокращения, экономии физических усилий для достижения поставленной цели (на машине – в детский сад или школу, на трамвае – на репетицию, вместо прогулок по лесу – путешествия по интернету)
- разрыв исконных взаимосвязей человека с окружающей средой.

Как результат – би- и полилингвы (многоязычные с рождения дети) страдают от недостатка движения, отсутствия знаний о природе и окружающем нас мире (правилах поведения в обществе, в лесу, около водоемов и пр.), серьезных эмоциональных и социальных дефицитов, приводящих к проблемам языкового и речевого характера. Городских детей из малообеспеченных семей (как правило, семьи мигрантов) характеризуют специфические психические проблемы, как то нарушение координации и восприятия, недостаточная моторика; у детей с 6 до 14 лет - негативное восприятие собственного тела.

Для снятия остроты обозначенных проблем необходимо предложить воспитателям разработанные вместе с детьми и с учетом их интересов и потребностей, а также окружающего пространства (квартира, класс, спортзал или открытая площадка) спортивные игры и упражнения, включающие в себя наравне с тренинговой частью элементы развития речи, расширения и отработки словарного запаса, расширения объема знаний об окружающем мире. Ибо, как считали древние римляне: «Здоровое тело тесно взаимосвязано со здоровым духом».

Предложенные далее игры составлены с учетом различных возрастных групп детей, их жизненного опыта, знаний и желаний. Каждая игра может быть продолжена участниками самостоятельно или видоизменена. Немаловажно также, что игры не требуют не специального оборудования (дорогостоящего и занимающего значительные пространства), ни специальной подготовки педагогов, ни отдельного помещения. Они могут быть выполнены в классных комнатах, дома с родителями, на перемене самими детьми.

Целевая группа

Целевая группа – дети-билингвы из семей русскоязычных эмигрантов в возрасте 3-10 лет. В играх участвуют также семьи и педагоги, занимающиеся с такими детьми, группы матери и ребенка и пр.

Идея игр

Что общего между человеком и природой, что объединяет ребенка и деревце или реку? Все растет и развивается. А любое развитие означает движение – во времени и пространстве, многочисленные встречи с реальностью и необходимость быстрой адекватной реакции, открытость всему новому и готовность действовать. И этому нужно учиться с раннего детства.

В процессе игр, не навязанных ребенку, а включенных в его повседневность, созданных и растущих вместе с ним, мы сначала знакомимся с 4 временами года, затем с 4 стихиями. Следом в наш мир входят лес, поле, дом и сад; в конце мы познаем профессии. Но в основе основ лежат игры-знакомства. Дети под музыку или без нее превращаются в деревья, птиц, ручеек... Они становятся частью живой или неживой природы и описывают свои эмоции, ощущения.

Все права защищены. Цитирование или перепечатка - с письменного разрешения авторов.

IKaRuS– Interkulturelle Kommunikation und russische Sprache e.V.

www.russisch-fuer-kinder.de

Посредством игры они познают: как и где двигаться, как правильно говорить; изучают собственное тело и учатся верить в свои силы.

Вместе со взрослыми они выходят в огромный непознанный мир и тренируются в общении с населяющими его существами и предметами.

Цели

Основная цель: становление и активное целенаправленное развитие социальных компетенций и психомоторных способностей детей-билингвов

Вторичные цели: развитие коммуникативной компетенции детей, развитие моторики, развитие восприятия, развитие социальной компетенции и устранение эмоциональных дефицитов, знакомство с окружающим миром и самим собой; становление положительного восприятия собственного тела.

Инновация

В первую очередь инновативный характер сборника заключается в «многослойности» самих игр: от физической тренировки через познание окружающего мира до развития языка и речи у билингвов.

Во-вторых, дети обязательно должны быть создателями игры. Только ту игру можно считать удавшейся, которая второй, третий... десятый раз начата самим ребенком, продумана и пересоздана им, включена в его повседневный круг интересов и занятий. Педагог ни в коем случае не должен насильно подталкивать детей к игре. Он может наблюдать за их поведением, а затем «включиться» в их занятие и «переключить» его на игру.


В-третьих, наши игры не требуют специального дорогостоящего оборудования и значительного пространства. Они хороши дома и в детском саду, на даче и в лесу.

В каждом разделе в конце обязательно находится одна или несколько игр, рассчитанных на наблюдательность и самостоятельное творчество ребенка: КАК-игры.

ИГРАЙТЕ НА ЗДОРОВЬЕ!

Просим Вас все комментарии по играм, предложения, изменения, фотографии Ваших детей в процессе игры направлять по адресу автора проекта ekoudrjvtseva@yahoo.de Спасибо!

Условные обозначения:

	– командная на победителя
	– коллективная на победителя
	– индивидуальная на победителя
	– коллективная беспроигрышная
	– коллективная, с выплатой фанта ¹
	– индивидуальная беспроигрышная
	– парная беспроигрышная
	– задействован речевой аппарат детей
	– задействован слуховой аппарат детей, но ребенок сам не говорит (объяснение правил игры не учитывается)
	– задействовано зрение
	– пальчиковые игры
	– с ограничением времени
	– с использованием музыки
	– умеренно подвижная
	– очень подвижная
	– языковая
	– требуется инвентарь
	– с использованием продукции „Thera-Band“
	– тип „снежный ком“
	– тип „запрещенное движение“, „запрещенные слова“.
	– тип „как..“
	– тип „поймай мяч и скажи“
	– игры „в стихи“.
	– на свежем воздухе

Принятые сокращения

КС ключевые слова

¹ Игры с выплатой фанта значительно удлиняют игру. В качестве фанта целесообразно использовать скороговорки. Для игры выбирается одна скороговорка.

Первые упражнения: Пальчиковые игры

Кто из родителей не знает присказки „Мы писали, мы писали.... Наши пальчики устали...“? А что если оглядеться вокруг и немного расширить диапазон пальчиковых игр с учетом дня сегодняшнего: би- и полилингвизма детей, их взросления в поликультурном и насквозь технологичном мире? Попробуем вместе! Причем, не заставляя детей играть, а включаясь в их жизненный цикл, их игру.

Кто как ходит по земле?

Как часто ваш ребенок видел лягушку, белочку, лошадок...? Если никогда, то самое время сходить в зоопарк и внимательно понаблюдать за повадками этих зверей, а потом, дома, попробовать повторить их движения, используя то одну, то обе руки.

Например, чтобы изобразить лягушку, достаточно собрать пальцы в кулак (подушечки на основании ладони), положить так руку на стол ногтями вниз и – распрямляя пальцы, отталкиваться от стола - „прыгать“. Если „лягушка“ сама заквывает, - игра удалась!

Для изображения цапли довольно двух пальцев, перемещающихся ровно, не сгибаясь в суставе, прямо, как на ходулях („Ходит цапля по болоту – прямо в гости к бегемоту. Отчего же бегемот в гости цаплю не зовет?“). Совсем иначе будет двигаться воробей (прыжки) („Воробьишки на зарядку выстроились по порядку. Раз, два, три, четыре, пять – их попробуй посчитать!“). Покажите малышу, как горделиво выступает ворон или распускает свой хвост павлин (большой палец правой руки зажат в кулаке левой, остальные пальцы то „распускаются“ как павлиний хвост, то ложатся на кулак) со словами: „Поспешите, поглядите, как танцует наш павлин – зоопарка господин!“

Изобразить „собачку“ (указательный палец и мизинец „стоят“ как ушки, остальные пальцы сложены в „щепоть“ с большим „глазком“; при уменьшении глазка может получиться „лиса“) или „козочку“ (Шла коза рогатая за малыши ребятами...) - для нас и вовсе не составит труда. Дети же могут копировать, „ловить“ их или озвучивать ...

Теперь обратим внимание на пресмыкающихся: „гусеница“ ползет по столу, прижимая к ней то основание ладони, то всю плоскость, то пальцы, а затем собирается в кулак и снова выпрямляется и вперед! „Уж“ (ладонь лежит на ребре, а не на всей плоскости) „извивается“ и двигается к вазочке с печеньем: подушечки тянутся к основанию ладони, а затем протягиваются через ладонь, основания пальцев и распрямляются.

А что творится в воде! Сложите руки ладонями друг к другу и поочередно, не разъединяя пальцев, отклоняйте „лодочку“ то влево, то вправо. И поплывет по столу или воздуху „золотая рыбка“. А теперь сожмите руки в „замок“ и поиграйте в „медуз“ или „рачков“: не

расцепляя „замка“, поднимайте поочередно пальцы и снова складывайте их (можно давать команды, отрабатывая названия пальчиков – какие пальцы поднимаются или опускаются сначала и пр.; Наш рачок – как сачок: хватить добычу и – молчок!); в варианте для медуз придется еще время от времени раскрывать „купол“ (не расцепляя „замка“, при прижатых к внешней стороне кисти пальцах, разводить ладони).

Дайте волю своей фантазии и наблюдательности ребенка! И не забудьте рассказать побольше интересных историй про обитателей лесов, полей и рек.

Вариант игры: „театр теней“ - хорошо забытое старинное развлечение, когда из пальцев складываются мордочки собаки, гусенка... и они рассказывают чудесные истории на сон грядущий.

Игры в алфавитном порядке:

1. Атомы и молекулы

Качества: внимание, быстрота реакции.

Возраст: 9-12.

КС: физика, счет.

Игровой материал: кружочки разного цвета.



Играющие бегают по игровой площадке в разных направлениях – сейчас они „атомы“. Но по команде педагога нескольким „атомам“ нужно будет объединиться в „молекулу“. Если ведущий говорит: „Реакция идет по три!“, то три игрока-„атома“ сливаются в одну „молекулу“ (хватаются друг за друга). Распад молекулы на отдельные атомы происходит по команде ведущего: „Реакция окончена“. Если в молекуле оказалось больше атомов, чем назвал ведущий, то проштрафившиеся игроки (позднее присоединившиеся к правильно созданной молекуле) выбывают из игры. Сигналом для возвращения в игру временно выбывших игроков служит команда: „Реакция идёт по одному“.

2. Бабочки

Качества: ориентация в пространстве, чувство коллективизма, умение соотносить действие со звучащим словом.

Возраст: 4-6.

КС: лето, бабочки.



Мы сидим на одном месте, а мечтаем взлететь. Давайте представим себе, что мы – бабочки: расправим крылышки в стороны, помашем ими (так, чтобы не задеть других бабочек и не стряхнуть пыльцу с их крылышек, иначе они не смогут взлететь). А теперь осторожно привстали и полетели *вправо, влево, вперед, назад (к окну, к дверям, к доске)*. И снова приземлились и сели.

3. Велотрек

Качества: речь, мышление.

Возраст: 8-10

КС: физика, велосипед

Игровой материал: велосипедное колесо с закрепленными в центре с двух сторон ручками.



Велосипедное колесо с закрепленными в его центре с двух сторон ручками дается ребенку. Ребенок крепко держит колесо за ручки, пока педагог его раскручивает. Колесо вращается, ребенок медленно наклоняется вправо-влево (стоя или сидя). Сопротивление растет.

В это время остальные читают стихотворение „Велосипед“:

Это мой велосипед,
Он меня умчит от бед,
Нажимаю на педали,
И лечу за далью в дали... (Л. Колодежная)

4. Внешний вид человека (животного)

Качества: внимание, концентрация, мышление.

Возраст: 4-8.



Давайте проверим, насколько хорошо мы знаем сами себя. Где у нас глазки (ручки, нос, рот...)? А у нас есть лапки, хвостик....? У кого есть лапки? ...

Дети бегают по классу, но когда педагог называет части тела, дети замирают, взявшись за них, и показывают, что ими можно делать: РОТ - открывают и закрывают, жуют и пр.; РУКА - поднимают тяжести, сжимают в кулак и т.д.

Но если педагог называет часть тела животного (ЛАПА, ХВОСТ, МОРДА), дети должны продолжить движение.

Не забывайте похвалить детей, сказать, какие у них замечательные, красивые волосы, быстрые ножки, чистые ручки...

5. Вода – не вода

Качества: внимание, концентрация, мышление.

Возраст: 4-8.

КС: вода



А вы знаете, что вода – основа жизни? Без воды не может жить никто на земле – ни человек, ни животные. А где мы можем найти воду? ... (в реке, в росе, в дожде, в теле человека...). С водой связаны многие вещи, окружающие нас . Например, чайник – в него мы наливаем воду, чтобы вскипятить чай, или автомобиль – ему нужен не только бензин, но и вода.

Педагог называет слова. Если то, что он назвал, содержит воду (ключ, снег), то дети должны поднять две руки вверх. Если педагог назвал предметы, имеющие отношение к воде (лейка, лодка, зонт), дети поднимают одну руку. Если названные слова не имеют никакой связи с водой (ветер), то руки должны быть опущены вниз. Тот, кто ошибся, платит фант – скороговорку. Если ошиблось несколько детей, то они произносят скороговорку хором.

6. Водоносы

Качества: координация, ловкость, чувство ритма, речь.

Возраст: 4-6.

КС: дом, водоносы, вода

Игровой материал: пластмассовое детское ведро.



Как в наши дома попадает вода? ... По водопроводу. Достаточно нам открыть кран – и вода – вот она, и холодная, и горячая. Можно сварить суп, постирать белье, принять душ... Но есть еще на земле такие уголки, где люди берут воду из реки, источника, колодца. Например, в некоторых африканских странах воду наливают в большой кувшин, ставят его на голову и, поддерживая одной рукой, несут ношу домой. Голову и спину водонос держит прямо, чтобы кувшин не упал. Давайте и мы станем ненадолго водоносами.

Ребенок идет, держа на голове пластмассовое детское ведро, так чтобы оно не упало. Остальные дети говорят присказку:

Водонос, домой иди,

Головою не крути,
Не пролей водицу,
Дай нам всем напиться.

Водонос идет в ритм с присказкой так долго, как долго она длится. На последнее слово он снимает с головы ношу и отдает ее следующему ребенку. Задача – удержать ведро на голове. Чтобы усложнить Водоносу задачу, дети убыстряют темп речи с каждой новой строчкой, при этом четко проговаривая каждое слово.

Выигрывает тот, кто сможет удержать ношу на голове. Выигравших может быть, разумеется, несколько. Проигравшие платят фант – скороговорку.

Предварительно можно показать детям картинку, на которой изображены женщины, несущие на голове кувшины с водой.

7. Воздушный шарик

Качества: тренировка дыхания, умение соотносить действие со звучащим словом, речь.

Возраст: 3-5.

КС: дыхание, воздушный шарик.



Выбирается комарик. Остальные игроки становятся в круг, берутся за руки и становятся как можно ближе друг к другу, образуя еще не надутый шарик. Дети и педагог читают стихи:

Я надул воздушный шарик.

Шарик начинает надуваться: дети расходятся в стороны, не размыкая рук – круг становится все шире. Дети при этом делают ртом движения, как при надувании шарика.

Укусил его комарик.

Ребенок-комарик, стоявший до этого за кругом, подбегает к одному из стоящих в круге, пятнает его и становится на его место. Запятнавший становится комаром. в следующем раунде.

Шарик лопнул –

Дети сходятся к центру круга и ртом изображают, как воздух выходит из шарика.

Не беда! –

Дети опять надувают шарик, повторяя

Новый шар надую я!

движения, как на первой строчке.

Игра повторяется с новым комариком. Можно использовать такое стихотворение:

Надувала кошка шар,
А котенок ей мешал.
Подошел – и лапкой топ!
И у кошки шарик ... хлоп!

8. Волшебное слово

Качества: быстрота реакции, концентрация, внимание.

Возраст: 4-7.

КС: правила вежливости, этикет.



Ребята становятся в одну шеренгу. Педагог, стоя лицом к играющим, подает команды. Дети должны выполнять их лишь в том случае, если перед командой будет произнесено слово "Пожалуйста". Если не было слова "Пожалуйста", то реагировать на команды не надо. Допустивший ошибку делает шаг вперед и продолжает игру. К концу игры наиболее невнимательные игроки отходят дальше других от исходного положения. Выигрывают те ребята, которые были наиболее внимательны и благодаря этому остались в своем исходном положении.

9. Воробушки, вороны, ворота

Качества: концентрация, внимание, орфографическая грамотность.

Возраст: 4-10.

Игровой материал: плакат с написанными крупно буквами ВО – РО -



Кто из ребят не знает песенку „На лугу, на лугу, на лугу пасутся ко...“, ставшую веселой игрой для малышей и помогающую, между прочим, запомнить написание словарного слова *корова*! Поиграем в подобную игру со словами, в которых совпадают начальные буквы. Играть будем с тремя словами: ВОРОбы, ВОРОны и ВОРОта. Педагог вешает плакат с написанными крупно буквами ВО – РО – так, чтобы все дети его видели и обговаривает с детьми, что они делают, когда становятся воробьями, воронами или воротами. Например, „воробьи“ - собираются в

стаю, приседая на карточки, „вороны“ – летают по классу и каркают, „ворота“ - берутся по двое за руки и поднимают их, образуя ворота.

Теперь можно начинать игру. Педагог по слогам медленно произносит, например: „ВО - РО – ...[*делает паузу*] – та!“ Дети должны быстро выполнить условленное для ворот движение. Кто выполнил последним или перепутал – платит спортивный фант. Педагог может запутывать детей, и, прежде чем закончить слово, показать „неправильное“ действие.

Можно играть с другими словами, придумывая к ним подходящие по смыслу действия², например: ВОДОпровод – ВОДОвоз – ВОДОлей – ВОДОсток; РУКОятка – РУКОмойник – РУКОделие; КАРтина – КАРтонка – КАРтошка; САМОлет – САМОсвал – САМОкат.

10. Гадюка

Качества: речь, быстрота реакции, умение соотносить действие со звучащим словом, внимание, память, чувство коллективизма.

Возраст: 4-8.

КС: животные, гадюка.



В основе игры лежит стихотворение Б. Заходера „Гадюка“:

Как это принято у змей,
Кусают за ногу
ГАДЮКИ,
А потому
При встрече с ней
Берите, дети, ноги в руки!

Дети делятся на две команды. Первая команда – „Гадюка“. Вторая – Дети. Игроки первой команды встают цепочкой, держа друг друга за пояс на расстоянии вытянутой руки. Педагог и дети начинают читать стихотворение. „Гадюка“ и двигаются в ритм стихам. На последние слова „*берите, дети, ноги в руки!*“ игроки 2-й команды разбегаются, а змея пытается запятнать одного из них. По заранее условленному сигналу, который подает педагог (это может быть звук колокольчика), „погоня“ прекращается. Если „Гадюке“ удалось запятнать игрока из второй команды,

² Широко можно использовать сложные слова.

то он переходит в первую команду, становясь вместе с запятнанным его игроком в хвост „Гадюки“. Если запятнать никого не удалось, то игрок, стоявший в голове „Гадюки“, переходит во вторую команду. Перед игрой дети договариваются, сколько раундов длится игра. Выигрывает та команда, в которой после окончания игры оказалось больше игроков.

11. Два ветра

Качества: быстрота реакции, внимание, речь, тренировка дыхания.

Возраст: 4-7.

КС: весна, ветер.

Игровой материал: палка длиной ок. 1 м (в зависимости от количества участников), полоски бумаги длиной 40-50 см или ленты.



Дети по считалке делятся на три группы. Одна – Северный ветер, другая – Южный, третья – дети, зовущие южный ветер. На палочку подвешиваются полоски бумаги или ленты. Дети из первых двух групп встают на одинаковом расстоянии от палки, которую держит педагог (лучше сделать маркировку). Дети из третьей группы зовут южный ветер:

Ветер с юга, поспеши, поспеши,
Вместе с солнцем попляши, попляши!
Ветерочек, ветерок, прилетай, прилетай,
Ну а холод до зимы прогоняй, прогоняй!

На последнем слове дети из первых двух групп начинают дуть на полоски. Если полоски выгибаются в сторону южного ветра, побеждает северный ветер и наоборот. Потом группы меняются ролями, поэтому играть нужно не меньше трех раз. В семье можно играть втроем. Можно ввести дополнительное условие: дети, изображающие Северный ветер, сердито хмурят брови, изображающие Южный ветер – улыбаются, а говорящие „закличку“ – хлопают в ладоши или пританцовывают в ритм стихотворению.

12. Два мороза

Качества: ловкость, быстрота реакции, речь.

Возраст: 5-10.

КС: зима, Дед Мороз



Кто приходит в России к детям домой в Новый год и приносит подарки? ... А как зовут Деда Мороза в твоей стране? ... Когда он заглядывает к тебе в гости с мешком подарков? Когда Дед Мороз гуляет по городам и лесам, полям и дорогам, как становится на улице? ... Холодно, морозно.

На противоположных сторонах площадки, на расстоянии 10-20 метров отмечается линиями „дом“ и „школа“. Выбирается два „мороза“. Остальные ребята располагаются за линией „дома“, посередине стоят два „мороза“. „Морозы“ обращаются к ребятам: „Мы два брата молодые, два мороза удалые“. Один говорит: „Я – Мороз - красный нос“, другой говорит: „Я – Мороз - синий нос“. Вместе: „Кто из вас решится в путь-дорогу пуститься?“ Все ребята отвечают: „Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз!“ После этих слов ребята бегут из „дома“ в „школу“. „Морозы“ ловят их и „замораживают“. Остальные останавливаются и стоят неподвижно. „Морозы“ обращаются к остальным с теми же словами, а те, перебегая обратно в „дом“, дотрагиваясь до „замороженных“ детей, „размораживают“ их. „Морозы“ пытаются „заморозить“ оставшихся участников. После двух перебежек из непойманных назначают новую пару „морозов“, а пойманных отпускают. Игра повторяется 3-4 раза.

13. Дворники, или Убираем снег – 1

Качества: координация, ловкость, чувство коллективизма.

Возраст: 5-10.

КС: зима, снег, профессии, дворник.

Игровой материал: снежинки, декоративные санки (2), детские ведерки (4).



Зима – это холод, снегопады, засыпанные снегом дорожки. Ни проехать, ни пройти... Кто приходит нам на помощь? ... Чем они убирают снег?

Дети делятся на две команды с равным числом игроков. Каждая команда получает ведро с одинаковым количеством бумажных снежинок и маленькие декоративные санки. Игрок каждой команды по сигналу ведущего берет из ведра три снежинки, кладет их на санки и везет к цели, где стоит второе ведро. Маркируются начало дистанции и ее конец. Санки должны пересечь маркированную линию. Задача – не потерять по дороге снежинки и довести их до цели. Как только цель достигнута, снежинки перекладываются во второе ведро, а игрок бежит назад и передает санки другому. Потерянные снежинки убирает с дороги ведущий. Окончание игры сигнализируется условленным звуковым сигналом. Игру можно проводить под музыку. Заканчивается музыка – заканчивается игра. Выигрывает та команда, которая собрала больше снежинок. Чем короче веревка санок, тем сложнее задача. Если нет санок, можно использовать брусочки, привязав к ним веревки. Поверхность их не должна быть намного больше размера снежинок.

Здесь, как и в других эстафетных и парных играх при неравном количестве игроков, в игре может участвовать педагог.

14. Дворники, или Убираем снег – 2

Качества: ловкость, концентрация, чувство коллективизма.

Возраст: 5-10.

КС: зима, снег.

Игровой материал: вата (бумажные снежинки), длинные деревянные палочки (подходят длинные тупые сувенирные карандаши) (2), ведерки (4)



Играют две команды по принципу эстафеты. Игроки каждой команды встают друг за другом. Первые игроки по команде „снегопад“ берут из ведра по одной снежинке и палочку. Задача ребенка - палочкой удержать снежинку в воздухе, держа палку на расстоянии вытянутой руки и так провести снежинку из одного конца зала в другой, не позволив ей упасть на пол. Если снежинка упала, игрок поднимает ее и двигается дальше. Достигнув цели, где стоит второе, еще пустое, ведро, игрок кладет в него снежинку, бегом возвращается к своей команде и передает палочку следующему игроку. Тот берет из ведра следующую снежинку и повторяет те же самые действия и т. д. Игра заканчивается, когда одной команде удастся перенести все снежинки во второе ведро.

15. Дуб – сосна – береза

Качества: внимание, речь, умение соотносить действие со звучащим словом.

Возраст: 4-12.

КС: растительный мир, деревья.



Для детей 4-6 лет: Как живет дерево? Встанем вокруг ствола и возьмемся за руки. А теперь, не разрывая рук, покажите, какое дерево высокое (*дети встают на цыпочки и поднимают руки вверх*), какие корни глубокие (*дети садятся на корточки и опускают руки вниз*), какой ствол широкий (*дети расходятся, руки на ширине плеч*), как мы любим дерево (*все собираются и обнимают дерево*).

После этого педагог рассказывает, что все деревья имеют свои имена (живут по семьям): тополь, клен, береза, ива, дуб, ель, сосна – и показывает детям эти деревья. Играя во второй раз, можно попросить детей найти березу – символ России; дуб – символ Германии; клен – символ Канады.

Для детей 7-12 лет: Преподаватель сначала рассказывает детям, что есть леса смешанные, а есть леса, в которых растет преимущественно одна порода деревьев: лес, в котором растут в основном дубы, называется дубравой, сосны – сосновым лесом или сосновым бором, березы – березовой рощей.

Дети двигаются произвольно по игровой площадке. Педагог произносит слова: „дубрава“, „сосновый бор“ или „березовая роща“, а дети должны образовать пару и выполнить условленное движение. На слово „дубрава“ - пара берется за руки и образует круг, показывающий, какой толстый ствол у дуба. На слова „сосновый бор“ дети встают на цыпочки и тянут тело и руки вверх, показывая, какой высокой и стройной может быть сосна. На слова „березовая роща“ игроки плавно покачивают руками в разные стороны, изображая ветки березы, колышущиеся на ветру. Пара, показавшая неправильное движение, платит фант.

Вариант движения для других деревьев: тополь – дети бегают по классу, изображая летящий тополиный пух; ель – отводят руки в стороны вниз под небольшим углом к туловищу, изображая еловые ветки.

Вариант продолжения игры: найти соответствия. Учитель говорит: „У деревьев – ветки и сучки, а у человека - ... (руки, пальцы); у деревьев – ствол, а у человека - ... (тело); у дерева – корни, а у человека – ... (ноги и пальцы); у дерева – листья, у человека - ... (волосы); у дерева – кора, у человека - ... (кожа)“. Или: „У лисы шкура, у человека - ..., у дерева - ...“

16. Дождик

Качества: речь, воображение, ловкость, быстрота реакции.

Возраст: 5-10.

КС: осень, дождь.

Игровой материал: ведро (корзина), маленькие мячи.



Дождик стучит по крышам и по земле. Кто рад дождю? ... А что под дождем делают люди? ... Правильно, мы спешим собрать свои вещи, пока он не намочил их.

Дети садятся в круг на ковре. В центре ковра на равном расстоянии от всех детей разложены картинки с изображением различных предметов и явлений природы (деревья, животные, овощи, фрукты, грибы, игрушки...). Один из детей бросает вверх мячик, и, пока мячик не ударился о пол, каждый берет себе картинку из середины. По картинкам составляется рассказ на тему осени. Каждый должен на основании своей картинки придумать одно предложение и при этом повторить то, что уже было сказано (при игре с маленькими детьми можно не повторять или повторяет педагог), так чтобы получился рассказ.

17. Дома бывают...

Качества: речь, внимание, концентрация, умение соотносить действие со звучащим словом.

Возраст: 5-8.

КС: окружающий мир, имена прилагательные, величины, физминутка.



Где живут люди в городах, деревнях, селах? ... А какие дома там, где ты живешь? Педагог говорит: „Дома бывают...“ и начинает перечисление (высокие, низкие, огромные, маленькие, крошечные, гигантские и т.д. – в зависимости от словарного запаса детей). Дети, в свою очередь, должны это показывать.

Для более развитых детей можно усложнить игру - педагог говорит одно, а показывает совершенно противоположное, чтобы запутать детей. Дети же должны показать правильно.

Игру можно вести и на других языках, использовать ее в качестве физминутки. Вариант игры: дети не только показывают, но и сами называют по очереди, какие бывают дома, деревья.

18. Домовята

Качества: внимание, актерские способности, умение соотносить действие со звучащим словом.

Возраст: 4-6.

КС: домашняя работа, дом, окружающий мир.



Ты помогаешь маме дома? ... А что ты делаешь? ... Давай покажем, как ты трудишься!

Педагог называет различные виды работы по дому, а дети показывают, как именно они это делают: подметают или моют пол, моют посуду, чистят сковороду, моют окно, выбивают ковры, натирают полы...

Похожие игры: Что вы делали сегодня?

19. Закончи словечко

Качества: внимание, речь, фонематический слух, мышление, умение соотносить действие со звучащим словом.

Возраст: 5-8.

КС: рифма.



Дети становятся в круг. Внутри круга – педагог. Ведущий говорит предложение, не договаривая последнее слово. При этом педагог изображает действие, не совпадающее со смыслом сказанного, пытаясь запутать детей. Дети должны закончить предложение в рифму так, чтобы последний слог угадываемого слова точно совпадал с первым слогом предложения, и чтобы слово подходило по смыслу и укладывалось в ритм строки. Дети изображают сказанное движением. Например: *Га-га-га - у меня болит ...* Педагог, скажем, держится за лоб, изображая головную боль. Дети же должны правильно подобрать слово, подходящее по смыслу и звучащее в рифму – в данном случае „нога“. Играя с маленькими детьми, педагог может подсказывать, изображая „правильное“ действие, и усложнять игру постепенно.

Примеры предложений:

От-от-от - ловит мышек старый ... (кот).

Да-да-да - в доме кончилась ... (вода).

Ан-ан-ан - мы купили (барабан).

Бе-бе-бе - поиграем на ... (трубе).

Ва-ва-ва - во дворе растет .. (трава).
Ым-ым-ым - из трубы выходит... (дым).
Ду-ду-ду - книгу в шкафчик я ... (кладу)
За-за-за - на лугу стоит .. (коза).
Бы-бы-бы - собирали мы ... (грибы).
Ма-ма-ма - это новые ... (дома).
Гу-гу-гу - я по улице ... (бегу) и т.п.

20. Живой – неживой³

Качества: внимание, актерские способности.

Возраст: 4-6.

КС: одушевленность – неодушевленность.

Игровой материал: мяч.



Игра в „Живой-неживой“ помогает закрепить использование в вопросах местоимений КТО и ЧТО и соответственно знания о живой и неживой природе. Водящий бросает мяч и задает вопрос (кто?), поймавший мяч должен назвать одушевленный предмет (например, девочка или собака). Можно продолжать игру, задавая вопросы (какой, что делает в форме 1-3 лица ед. или мн.ч. и т.д.).
Вариант игры: ГДЕ живет этот зверь (птица). Ведущий при броске мяча говорит „в лесу“ – ребенок должен назвать лесного обитателя, „в пустыне“ – живущего в пустыне, „в доме“ – домашнего животного. Упрощение игры – дикие и домашние животные.

21. Заря

По мотивам русской народной игры

Качества: внимание, быстрота реакции, речь.

Возраст: 6-12.

КС: окружающий мир, заря.

Игровой материал: лента.



Игре предшествует беседа с детьми об утренней и вечерней заре.

³ автор "elena zaitseva" <voklen@mail.ru>

Дети встают в круг, держат руки над головой, сомкнув их в замок и образуя таким образом символизирующий солнце круг. Один из играющих – „Заря“. Она ходит сзади с лентой. Дети в кругу, покачиваясь в такт стихам, хором говорят (распевают):

Заря–зарница, красная девица,
По полю ходила, ключи обронила,
Ключи золотые, ленты голубые,
Кольца обвитые – за водой пошла!

С последними словами „Заря“ осторожно кладёт ленту на плечо одному из играющих. Тот, заметив это, быстро берёт ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу, стремясь занять опустевшее место. Кто останется без места, становится „Зарей“. Игроки не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо ленту. Бегущие не должны пересекать круг.

22. Земля, вода, воздух, огонь

Качества: быстрота реакции, внимание.

Возраст: 5-12.

КС: окружающий мир, животный мир.

Игровой материал: мяч.



Играющие становятся в круг, в середину которого встает водящий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: "земля", "вода", "огонь" или "воздух". Если водящий сказал слово „Земля!“, тот, кто поймал мяч, должен быстро (пока водящий считает до пяти) назвать какое-либо домашнее или дикое животное; на слово „Вода!“ играющий отвечает названием какой-либо рыбы; на слово „Воздух!“ - названием птицы. При слове „Огонь!“ все должны замереть. Затем мяч возвращают водящему. Если игрок не успел назвать слово или ошибся, он платит фант, и игра продолжается.

23. Зеркало

Качества: внимание, координация, концентрация, внимание к партнеру.

Возраст: 4-10.

КС: зеркало, тень.



Что это такое: „Висит на стене и без языка говорит“? Куда мы смотримся утром, когда одеваемся и чистим зубы? ... Правильно, в зеркало. А что зеркало умеет? ... Оно повторяет все за нами.

Участники делятся на пары (или один ребенок стоит перед другими). Первый – человек, второй – его отображение в зеркале. „Человек“ выполняет перед зеркалом различные движения (умывает лицо, чистит зубы, надевает рубашку, застёгивает пуговицы, завязывает ботинки, делает зарядку и т.д), а его „зеркальное отображение“ повторяет движения одновременно с „Человеком“. Необходимо учитывать что в зеркальном отображении левую сторону повторяет правая сторона „зеркального человека“ и наоборот. Пары демонстрируют свои действия по очереди, а остальные должны угадать, какое действие они изображали.

Можно проводить игру так, что зеркалами становятся дети, а показывает движения педагог. Интересно также, когда педагог «приравнивается» к детям и становится зеркалом, а ребенок - ведущим

Вариант игры под названием „ТЕНЬ“. За каждым из участников игры по следу движется его „ТЕНЬ“ - партнёр по игре. „Тень“ повторяет все его движения. У каждой пары играющих движения разнообразные, но всегда чёткие, легко повторяемые.

24. Змейка

Качества: внимание, концентрация, быстрота реакции.

Возраст: 4-7.

КС: змея.



Дети выстраиваются в колонну, образуя змейку. Змейка сворачивается в круг, но при этом голова и хвост не касаются друг друга. Дети, идя по кругу, выполняют команды находящегося внутри круга педагога и повторяют за ним все движения, кроме одного (например, „Руки в стороны!“). Тот, кто выполняет "запрещенное" движение, становится в хвост колонны. Таким образом более внимательные дети окажутся в голове колонны. Запрещенное движение можно через какое-то время менять.

25. Золотые ворота

Качества: ловкость, быстрота реакции, речь.

Возраст: 4-12.

КС: ворота, звук „р“



Перед игрой со старшими детьми можно предложить чисто языковую игру: найти в слове ВОРОТА спрятавшиеся в нем другие слова (вор, рот) и пояснить, что в литературных текстах, в т.ч. песнях, стихах, мы можем встретиться с устаревшим вариантом ударения на последний слог.

Двое игроков встают друг напротив друга и, взявшись за руки, поднимают их вверх, образуя „ворота“. Остальные дети встают друг за другом и кладут руки на плечи идущему впереди либо просто берутся за руки. Получившаяся цепочка должна пройти под воротами.

„Ворота“ произносят:

Золотые ворота
Пропускают не всегда!
Первый раз прощается,
Второй раз разрешается,
А на третий раз
Не пропустим вас!

После этих слов „ворота“ резко опускают руки, и те дети, которые оказались пойманными, тоже становятся „воротами“. Постепенно количество „ворот“ увеличивается, а цепочка уменьшается. Игра заканчивается, когда все дети становятся „воротами“.

26. Зоосад

Качества: внимание, речь, умение соотносить действие со звучащим словом.

Возраст: 4-5.

КС: животные.



Люди ходят, бегают, прыгают. А как двигаются животные? Покажите мне, как

прыгает лягушка (заяц), как бежит собачка (лошадка)... А как они говорят?

Педагог или один из детей называют различных животных (лягушка, собака, кошка...), а игроки должны показать, как животное передвигается (ползет, прыгает...) или показать его характерный признак (цапля стоит на одно ноге, хобот у слона...), а также сказать, какие звуки оно произносит. Важно для билингвов: договоритесь сначала с детьми, где находится зоопарк, в России или в Германии, поскольку от этого будет зависеть – скажет собачка „гав-гав“ или „вау-вау“.

27. Каравай – 1

По мотивам русской народной игры.

Качества: внимание, быстрота реакции, умение соотносить действие со звучащим словом.

Возраст: 4-8.

КС: величины, хлеб.



Кто не любит хлеб? А какой бывает хлеб? ... (Круглый, квадратный, большой, маленький, черный и белый). Когда-то в России дорогих гостей встречали хлебом и солью. Хлеб этот должен был быть круглым и назывался „каравай“. А мы сейчас испечем свой каравай!

Все дети стоя в кругу, взявшись за руки, вместе с ведущим произносят: „Как на ... [имя ребенка] именины испекли мы каравай. Вот такой ширины, вот такой ужины, вот такой вышины, вот такой нижины“. При этом порядок понятий „ширины“, „вышины“, „ужины“, „нижины“ постоянно меняется (их произносит только педагог). И задача детей – быстро и правильно отреагировать на произнесенное понятие и показать его, раздвинув круг до предела или сузив его, встав на цыпочки или присев на корточки.

28. Каравай – 2

Качества: внимание, быстрота реакции, умение соотносить действие со звучащим словом.

Возраст: 4-8.

КС: величины.

Игровой материал: эластичные ленты „Thera-Band“



Дети получают эластичные ленты „Thera-Band“, встают на середину ленты ногами, концы держат в кулаках. Вместе с ведущим произносят: „Как на ... [имя ребенка] именины испекли мы каравай. Вот такой *ширины*, вот такой *ужины*, вот такой *вышины*, вот такой *нижины*“. При этом порядок понятий „ширины“, „вышины“, „ужины“, „нижины“ постоянно меняется (их произносит только педагог). При слове „вышины“ дети тянут руки с лентой как можно выше вверх, при слове „ширины“ растягивают их в стороны под прямым углом к телу, при слове „ужины“ сводят прямые руки перед грудью, при слове „нижины“ опускают руки вниз (отдых).

29. Карамба

Качества: внимание, концентрация, быстрота реакции, устный счет.

Возраст: 8-12.

КС: математика, счет, числа.



Перед игрой педагог вспоминает вместе с ребятами, какие числа делятся на три и какие содержат в себе число три.

Дети садятся в круг. Педагог объясняет: „Мы сейчас будем по очереди называть числа по порядку, но вместо чисел, которые делятся на 3 и содержат три в своем названии, мы будем говорить „Карамба“. Например: 1, 2, Карамба, 4, 5, Карамба, 7, 8, Карамба, 10, 11, Карамба, Карамба, 14 и т.д. тот, кто ошибся, выходит из игры. Запрещенную цифру можно менять.“

30. Краски, или Монах в синих штанах

По мотивам русской народной игры.

Качества: внимание, речь, быстрота реакции.

Возраст: 4-12.

КС: цвета.

Игровой материал: кружочки разного цвета.



Выбирается водящий (из детей) - „монах“ и ведущий (педагог) - „продавец“.
Педагог, пока монах не видит, раздает остальным игрокам кружочки разного цвета

(цвета не должны повторяться!). Если вы хотите, чтобы дети повторили названия цветов на русском, немецком или английском языке – устройте перед игрой „перекличку“ красок.

Игра начинается с того, что водящий приходит в „магазин“ (в круг игроков) и говорит: „Я, монах, в синих штанах, пришел к вам за краской“. Продавец: „За какой?“. Монах: (называет любой цвет) „За голубой“. Если такой краски нет, то продавец говорит: „Иди по голубой дорожке, найдёшь голубые сапожки, поноси, да назад принеси!“ . „Монах“ начинает игру с начала.

Если такая краска есть, то играющий, получивший кружок этого цвета, пытается убежать от „монаха“, а тот его догоняет. Если догнал, то краской становится водящий, если нет, то краски загадываются вновь и игра повторяется.

31. Красная шапочка, белое перо

Качества: ловкость, речь, коллективизм.

Возраст: 5-12.

КС: падежи, родительный падеж, имя.



Участники делятся на две команды с равным количеством игроков. Каждая команда берется за руки, образуя цепь. Команды становятся друг напротив друга на расстоянии 5-6 метров. По очереди команды вызывают игроков из противоположной команды: „Красная шапочка, белое перо, вызываю [имя игрока] и больше никого!“ [говорят хором]. Вызванный игрок должен бежать ко второй команде, пытаясь с разбегу разорвать цепь. Если ему это удалось, то он забирает с собой одного из двух игроков, на ком цепь разорвалась. Если нет, он остается в команде противников, а его команда пропускает один ход. Победителем становится команда, в которой в конце игры останется больше игроков.

В этой игре можно использовать следующий диалог между двумя командами:
1 команда: „Калин-бамба!“. 2 команда: „На что слуга?“ 1 команда: „На пятое-десятое. Нам [имя ребенка] сюда!“

32. Лапы, щупальца, крылья

Качества: внимание, мелкая моторика, речь.

Возраст: 3-5.

КС: окружающий мир.



Знает ли ваш ребенок, что у человека есть руки и ноги, а у зверей – лапы, у птиц – крылья? И как это все называется по-русски и на других, известных ему языках? Давайте проверим. Посмотрите на паучка и постарайтесь скопировать его движения (одновременно объясните ребенку, что бояться этого насекомого не стоит): пальцы растопырены, немного присогнуты и шевелятся. Можно „паучками“ пройти по стене (вверх-вниз, налево-направо).

А бабочка – просто летающий цветочек! Ладони соедините основаниями друг к другу и потряхивайте кистью в воздухе, не разъединя оснований ладоней. Бабочка может сесть на красные, синие, желтые, черные и пр. предметы (так вы отработаете названия цветов) или маме на нос, ухо... (названия частей тела), платье, юбку... (одежда)...

А как птички клювиком (не ртом!) чистят перышки? Пальцы одной руки („перышки“) то собираем вместе, то растопыриваем, а другой „чистим“ их, обводя по контуру, когда пальцы растопырены и пережидая, когда они соединяются. Причем, ребенок может это делать со своими пальчиками, а может – с мамиными или папиными.

33. Лепим снеговика

Качества: концентрация, ловкость, чувство коллективизма.

Возраст: 5-10.

КС: зима, снеговик.

Игровой материал: надувные шары с гелием (мячи).



Что можно делать зимой? (*Вопрос к детям!*) ... Правильно, а еще можно вылепить большого снеговика. Попробуем сделать это вместе? Нам нужны 3 команды и три шара с гелием одинакового размера.

Каждая команда получает большой, средний и маленький надувные шары (оптимально с гелием). Эти шары нужно катить по полу так, чтобы они не отрывались от него. Тот, кто дольше всего удержит шар у земли, выиграл.

Задание можно упростить, предложив детям просто мячи или шары одинакового диаметра, без гелия.

Чтобы игра была интереснее, задается временной интервал с помощью счета или музыки.

34. Лес

Качества: внимание, ориентация в пространстве, равновесие, умение соотносить действие со звучащим словом.

Возраст: 4-7.

КС: зима, деревья, физминутка.



Зимой лес засыпает, но спят деревья не так как люди, а стоя. Стоят они спокойно, но немного покачиваются под ветром *влево, вправо, влево, вправо*. Так и мы, встаем ноги на ширине плеч, руки в стороны. И покачиваемся немного. А теперь ноги сдвигаем вместе, руки остаются распахнуты в стороны. Покачиваемся. Можно использовать в качестве физминутки.

35. Лиса и крот

Качества: речь, быстрота реакции, умение соотносить действие со звучащим словом, внимание, память.

Возраст: 4-7.

КС: животные, лиса, крот.



В основе игры лежит стихотворение Б. Заходера „Лиса и крот“.

– Славный домик,
Милый Крот,
Только больно
Узкий вход!

– Вход, Лисичка,
В самый раз:
Он не впустит
В домик вас!

Один ребенок – „Лиса“, остальные – „Кроты“. „Кроты“ встают, взявшись за руки, и идут по кругу. „Лиса“ ходит за кругом в направлении, обратном движению круга, и говорит первое четверостишие (педагог помогает, пока дети не запомнят стихи). Дети в круге – „Кроты“– отвечают ей, продолжая движение, вторым четверостишием. На последние слова „он не впустит в домик вас!“ „Лиса“ пытается забежать в круг, а дети, не разнимая рук, приседают на корточки, чтобы „Лиса“ не смогла прошмыгнуть внутрь круга. Если ей это удалось, то она уводит одного из игроков с собой (одного из тех, которые „позволили“ ей пробраться в круг), который теперь тоже становится лисой. Игра продолжается до тех пор, пока останется один „Крот“. Он становится победителем!

36. Люди – вещи – звери



Это дидактический прием или чисто языковая игра – на повторение пройденной лексики. Дети встают в круг и перебрасывают друг другу мяч. Тот, кто получает мяч, должен назвать слово на заданную педагогом тему: продукты питания, цвета, домашние животные и пр.; или – начинающееся на определенную букву (слог).

37. Море волнуется

По мотивам русской народной игры

Качества: внимание, мышление, актерские способности, воображение.

Возраст: 5-8.

КС: лето, животные, морские обитатели, море.



Куда мы едем летом? Конечно, на море! Что мы там делаем?купаемся, загораем
...

Игра, знакомая многим с детства. Дети передвигаются по комнате в произвольном движении под слова педагога „*море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура на месте замри*“. После последних слов дети замирают, изображая какого-то жителя моря или предмет, связанный с морем (лодка, маяк). Когда воспитатель прикасается к ребенку, он должен начать двигаться

так, как изображаемая им морская фигура или предмет; а остальные дети должны отгадать – кто или что это.

38. Наборщик

Качества: речь, орфографическая грамотность.

Возраст: 5-7.

КС: профессии, наборщик, корректор.

Игровой материал: большие буквы, колокольчик.



В игре участвуют дети, знающие буквы и умеющие читать. Выбирается „наборщик“ и „корректор“ (это или сильный ученик или сам педагог). Между остальными участниками игры распределяются буквы алфавита (слоги). „Наборщик“ называет слово (несколько слов, простое предложение), по его хлопкам „буквы“ (слоги) выстраиваются в линейку, составляя названное слово. „Корректор“ проверяет правильность составленного слова. Если сделана ошибка, то „корректор“ исправляет ее, расставляя детей-„буквы“ (слоги) в нужном порядке. Звонит колокольчик – буквы (слоги) разбегаются и ожидают следующего слова „наборщика“.

39. Непослушные буквы

Качества: речь, концентрация, слуховая память.

Возраст: 5-12.

КС: скороговорки.



В любом языке есть „непослушные“ буквы, которые труднее всего произносить. В русском языке это буква Р (для немцев и китайцев), Ж и Ш (для немцев и итальянцев) и пр. Значит, именно эти буквы нужно отрабатывать с детьми-билингвами! (См. список сложных букв в зависимости от первого родного языка ребенка в Приложении)

Ребята все вместе встают на одну ногу и произносят скороговорку. Меняют ногу и повторяют скороговорку. Кто встал на обе ноги, не закончив скороговорку, должен в виде штрафа повторить ее два раза один, без класса.

Вот примеры особенно сложных скороговорок для тех, у кого немецкий – первый родной язык: Был баран белорыл, всех баранов перебарылил. – Рыла свинья,

рыла, вырыла полрыла. – Карл у Клары украл кораллы, а Клара у Карла украла кларнет. – Ехал грека через реку, видит грека - в реке рак. Сунул грека руку в реку, рак за руку греку цап! – Корабли лавировали, лавировали, да не вылавировали. – Королева кавалеру подарила каравеллу.

40. Отражение в ручье

Качества: внимание, актерские способности, воображение.

Возраст: 5-7.

КС: весна, вода.



Весной повсюду очень много чего (*вопрос к детям*)? Правильно, воды. Тает снег и воды становится больше и больше. А в воде можно увидеть свое отражение. И отражение повторит все, что ты ему покажешь.

Дети становятся в одну линию – это „ручеек“. По считалке выбирают первого участника. Он становится лицом ко всем и выполняет какое-либо движение, например, хлопок в ладоши, прыжок на одной ноге, поворот головы, поднятие рук и т. д. Затем он встает на свое место, а на его место становится следующий игрок. Он повторяет движение первого участника и добавляет свое. Третий игрок повторяет два предыдущих жеста и добавляет свое, и так по очереди делают остальные участники игры.

41. Паровоз

Качества: чувство коллективизма, речь.

Возраст: 5-8.

КС: лето, поезд

Игровой материал: стулья.



Вы знаете, почему поезд так быстро бежит по рельсам? Потому что вагончики всегда помогают друг другу.

Дети, стоя, сгибаются в поясе. Последующий держит предыдущего за талию (ремень). Паровоз (первый ребенок) гудит и начинает движение. И они все вместе должны обогнуть все препятствия на пути (стулья, напр.), не разорвав состава.

При движении дети поют песенку паровоза:

- Паровозик-паровоз,
Ты куда ребят повёз?
- Не на юг, а на восток,
В расчудесный уголок.
Я везу ребят в Россию,
К речкам и озерам синим.
- Паровозик, а когда
Ты вернешься к нам сюда?
- А куда это сюда?
В села или города?
Опишите мне страну,
Я тогда ребят верну!

(Е. Кудрявцева):

После этого ребята в 2-3 ключевых, по их мнению, словах описывают свою страну, где они живут. Если описание правильно, то педагог разрешает вагончикам расцепиться.

42. Паутина

Качества: ловкость, чувство коллективизма, уважение к партнеру; речь.

Возраст: 5-8.

КС: осень, насекомые, паутина, звук „ч“.

Игровой материал: клубок шерсти.



Что появляется осенью на деревьях и на траве? ... Правильно, паутинки.

Большой клубок шерсти дети перебрасывают друг другу. Первый ребенок берет конец нити в руку, называет имя другого ребенка и бросает ему клубок. Тот удерживает нить у себя и, называя следующее имя, перебрасывает клубок дальше. Игра продолжается до тех пор, пока весь клубок не превратится в паутинку, удерживаемую руками детей. После чего дети осторожно встают и ходят по кругу, сохраняя паутинку натянутой, поднимают ее вверх и опускают вниз, припевая (приговаривая):

Сплёл однажды паутинку паучок

И повесил паутинку на сучок.

Паучок, паучок, дай мне сеточки клочок!

Я хотел бы, паучок,

43. Пекарь

Качества: координация, чувство ритма, речь, умение соотносить действие со звучащим словом.

Возраст: 4-6.

КС: профессии, пекарь, хлеб, уменьшительно-ласкательные формы существительного.



Кто знает, откуда на наш стол приходит хлеб? Он растет на дереве? ... Как рождается хлеб? ... (Зерно – мука – хлеб). А как называют того, кто печет хлеб? ... А что еще печет пекарь? (Булки, пироги, ватрушки...). Хотите поработать пекарями?

Дети имитируют движения пекаря, лепя из теста булочки (складывают ладони лодочкой, меняя их местами), кисти рук то постепенно удаляются от груди, то приближаются к ней, при этом руки сгибаются в локтях и выпрямляются. Движение происходит под ритм присказки, которую они произносят вместе с преподавателем. Меняется ритм стиха – меняется и ритм движения.

[Как мы]/[мы] булочки пекли, / Колобочки мы пекли
Мы румяные пекли.
Мы пекли, пекли, пекли, приговаривали:
Пекитесь, булки, мягкие, / Пекитесь, колобки, мягкие,
Пекитесь, булки, вкусные
И для наших детей,
И для [всех] добрых людей. *(На последние слова руки раскрываются).*

Игра повторяется несколько раз, а слово булки/булочки меняется на другое из этого же ряда (бублики, ватрушки/ватрушечки, пироги/пирожки/пирожочки, блины/блинчики, пряники/прянички, крендели/кренделечки, плюшки/плюшечки, колобки/колобочки) столько раз, сколько детей принимает участие в игре (каждый ребенок предлагает свое слово). Менее подготовленные дети начинают первыми.

44. Перелетные птицы

Качества: ориентация в пространстве.

Возраст: 5-8.

КС: птицы, времена года, месяцы.



Назовите всех птиц, которых вы знаете (*просьба к детям*). ...

А вы знаете, что делают некоторые птицы, когда приходит осень? Они улетают от холода в Африку, на юг, где тепло. А весной они возвращаются к себе, на север, запад, восток. Давайте полетаем вместе с ними!

Дети – перелетные птицы. На полу в комнате помечены мелом (по-русски и по-немецки) стороны света. Дети уже знают, почему и куда перемещаются птицы осенью и весной. Соответственно, летом и зимой они остаются на месте.

Педагог называет времена года (или, чтобы усложнить задачу – месяцы) вперемешку, а дети должны либо бегом переместиться с юга на север, запад, восток или с севера, запада, востока на юг, либо остаться на своих местах.

Выполнившие неверно команду платят фант.

45. Переправа

Качества: ловкость

Возраст: 4-6.

КС: весна.

Игровой материал: кусочки ковровина на липучках или клеящихся обоев с нескользкой поверхностью.



Весной снег тает, появляется очень много луж, ручейки становятся шире и глубже. Чтобы перейти с одного берега на другой, надо прыгать с кочки на кочку, с камешка на камешек. Мы сейчас тоже переправимся из одной комнаты в другую. На полу лежат кусочки материи (бумаги, ковровина – главное, нескользкие). Вы должны идти, перешагивая с одной кочки на другую так, чтобы не сдвинуть их и не промахнуться. На некоторых кочках уместится только одна нога или только цыпочки одной ноги. Будьте внимательны!

Игра продолжается, пока играет музыка. Кто не успел перебраться на другой берег платит фант (скороговорка) или начинает следующий этап игры с исходной позиции.

46. По порядку

Качества: навыки сравнения, внимание к окружающим.

Возраст: 4-7.

Темы: знакомство, алфавит, оттенки цветов, больше-меньше, имя.



У вас много друзей? ... Как их зовут? ... (Если дети называют нерусские имена, предложите „перевести“ их на русский язык: Серж – Сергей, Константинос – Костя, Катарина – Катя...). А как зовут твоих друзей здесь, в классе? Ты знаешь имена всех твоих товарищей?

Ведущий предлагает участникам игры за определенное количество времени (за 10, 15 или 20 секунд) поменяться местами следующим образом:

- чтобы все имена расположились по алфавиту;
- чтобы все встали по цвету волос (слева - брюнеты, справа — блондины), глаз;
- чтобы все встали по росту (слева — маленькие, справа — большие).

47. Повторяйка

Качества: концентрация, внимание, зрительная память, взаимовыручка, умение соотносить действие со звучащим словом.

Возраст: 5-10.

КС: глаголы.



Дети становятся в одну линию. По считалке выбирают первого участника. Он становится лицом ко всем и выполняет какое-либо движение, например: хлопок в ладоши, прыжок на одной ноге, поворот головы, поднятие рук и т. д., **называя его** (*прыгаю* и пр.). Затем он встает на свое место, а на его место становится следующий игрок. Он повторяет движение первого участника и добавляет свое, называя уже оба движения (*прыгаю, хлопаю*). Третий игрок повторяет два предыдущих жеста и добавляет свое (*прыгаю, хлопаю, топаю*), и так по очереди делают остальные участники игры – по типу „снежный ком“. Если ребенок не смог повторить или назвать движение правильно, то ему на помощь приходит следующий участник, и они выполняют движение вдвоем..

48. Поймай снежок и скажи словечко

Качества: координация, ловкость, чувство коллективизма

Возраст: 5-10.

КС: зима, снег.

Игровой материал: ватные мячи, ведерки (по числу игроков).



Зимой можно строить снежные крепости, вести бои в снежки. В России так развлекаются не только дети, но и взрослые (например, на Масленицу). Мы тоже поиграем со снежками. Но будем их ловить, а не бросать.

У педагога в руках мешок, в котором находятся „снежки“ - мячи из ваты или другого легкого материала. У детей – небольшие ведерки. Педагог командует: „Снегопад“ и начинает бросать снежок за снежком, а дети должны ловить их ведерками (не руками!). Поймавший должен сказать какое-нибудь слово, связанное с зимой. Слова не должны повторяться.

Вариант игры. На ватных мячиках могут быть написаны буквы. Из пойманных мячей дети должны сложить слова. Важно коллективное мышление: попросить и предложить буквы другому, сложить слово вместе.

49. Покажи профессию

Качества: внимание, актерские способности, умение соотносить действие со звучащим словом.

Возраст: 5-8.

КС: профессии, спорт.



Давайте проверим, как хорошо вы знаете профессии! Покажите мне, что делает... Ведущий называет профессии, а дети показывают и называют наиболее характерные для них движения: шофер (рулит), рыбак (ловит рыбу, гребет веслами), строитель (кладет кирпичи), дровосек (рубит деревья) и т. д.

Можно называть виды спорта и показывать то, что делают спортсмены: футболист (гоняет мяч ногами), пловец (плышет).

Задание можно изменить: педагог показывает движение, дети сначала повторяют его, а затем называют профессию того, кто его производит.

50. Портной

Качества: координация, чувство ритма, коллективизм, речь

Возраст: 4-7.

КС: профессии, портной, одежда.



Во что ты одет? ... А ты? ... Кто шьет нам одежду? ... А какие предметы, орудия труда нужны ему для этого? ... Поработаем вместе с портным?

Игроки становятся в круг и берутся за руки, предварительно выбрав Иголку, Нитку и Узелок. Дети, образующие круг, двигаются ритмично против часовой стрелки, держась за руки и высоко подняв их, образуя воротца и приговаривая: „Узелок за ниточкой, ниточка за иглолочкой, а иглолочка в воротца“ (темп говорения должен меняться). Нитка, Узелок и Иголка то вбегают в круг, то выбегают из него, не останавливаясь и стараясь не отставать друг от друга, но друг друга не касаясь. На слово „воротца“ руки опускаются. Если Нитка или Узелок оторвались (отстали или неправильно выбежали, вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Происходит смена ролей и игра продолжается.

Вариант более сложной присказки: „Узелок спешит за ниточкой, ниточка тянется за иглолочкой, а иглолочка в воротца торопится“.

Вариант приговорки для игры при изучении лексической темы „Одежда“:

А мы кофты /юбки/куртки/шапки/ брюки/ ... шьем-шьем,

Мы красивые шьем-шьем,

Будут кофты ладные,

А дети нарядные.

На слове „нарядные“ руки опускаются. Каждый раз в приговорке элемент одежды меняется.

Старшим детям можно объяснить, что движение по кругу символизирует ход солнца, восходящего на востоке и заходящего на западе.

51. Потягушки

Качества: внимание, речь, умение соотносить действие со звучащим словом.

Возраст: 5-7.

КС: ласкательная форма существительного.

Игровой материал: ленты или жгуты фирмы „Thera-Band“





Утром мы просыпаемся, но не сразу встаем с постели, а сначала потягиваемся. Покажите, как вы это делаете! ... Потягиваемся налево и направо, наверх. А как просыпаются птицы... А зайцы? ... А когда мы устаем, мы снова засыпаем.

Дети получают ленты или жгуты фирмы Thera-Band. Концы лент или жгутов у них в руках, на середине они прочно стоят обеими ногами. По команде педагога дети выполняют следующие действия: „потягушки“ - руки с лентами вверх, тянуться как после сна, „лёвушки“ - руки с лентами налево, „правушки“ - руки с лентами направо, „заюшки“ - руки согнуты в локтях перед грудью, „голубушки“ - руки как крылья распахнуты в стороны, локти выпрямлены, „сонюшки“ - руки опущены вниз, отдых. Порядок команд любой.

52. Почта

Качества: память, внимание, концентрация, сноровка, речь.

Возраст: 5-12.

КС: география, города, родительный падеж, винительный падеж.



Дети сидят или стоят в кругу, в центре – ведущий. Каждый игрок называет какой-то город: Берлин, Москва, Киев и др. Названия городов не должны повторяться. Ведущий и все игроки должны запомнить названия городов. После этого ведущий четко и энергично говорит: „Я пишу письмо из Берлина в Москву“ , после чего игроки, выбравшие эти города, должны успеть поменяться местами. Они должны это делать быстро, так как ведущий тоже стремится занять одно из двух освободившихся мест. Тот, кто не успел занять место, становится ведущим. Если ведущему удалось занять место, он называет свой город. Ведущие не должны повторять уже названные комбинации городов, чтобы все дети получили возможность активного участия в игре.

53. Пяльцы

Качества: мелкая моторика рук, концентрация, речь.

Возраст: 6-10.

КС: алфавит.

Игровой материал: пяльцы „Thera-Band“



Для этой пальчиковой игры нам понадобятся „пяльцы“ фирмы Thera-Band, около отверстий которых с одной стороны сетки будут нанесены буквы русского алфавита, а с другой – немецкого (французского, словенского и пр.).

Задача 1: Пройтись по алфавиту пальцами, перешагивая из одной дырочки рядом с буквой в следующую и таким образом обойти в алфавитной последовательности все буквы.

Задача 2: Стянуть пальцами несколько букв в слово и удержать его.

54. Распускается цветок

Качества: умение соотносить действие со звучащим словом

Возраст: 4-6.

КС: весна, растительный мир, цветы.



Какие растения появляются весной раньше всех? ... Правильно, трава, подснежники... А как они просыпаются? Покажите, как раскрываются травинки и распускаются цветочки. (*Дети каждый сам по себе показывают, как они видят этот процесс*).

А теперь сделаем это все вместе. (*Педагог показывает сам или просит показать ребенка, чья демонстрация ближе всего к желаемому*). Садимся на корточки, сжимаемся в клубок, а теперь медленно распрямляемся и встаем, тянемся кверху, встаем на цыпочки, поднимаем руки ладонями внутрь и раскрываем их как лепестки в стороны.

Вариант: Дети ложатся на пол в форме цветка, образуя круг, ногами к центру, берутся за руки или за гимнастические обручи. По слову педагога „бутон“ - складываются в пояс к центру, руки или обручи образуют бутон. По команде „цветок распускается“ медленно снова ложатся на пол.

55. Ручеек

Качества: чувство коллективизма.

Возраст: 4-6.

КС: весна, вода, имя.

Игровой материал: колокольчик.



Как бежит вода? Капелька за капелькой, собирая все капельки по пути, обходя препятствия. Мы сейчас разойдемся на переменку, отдохнем, а потом первая капелька (*педагог называет имя ребенка*) побежит нас собирать и поведет на следующее занятие. Тот, кого она коснется, хватается за нее, и они бегут дальше вместе, пока не соберут всех в один ручеек. И не забудьте назвать по имени того, кого хотите взять с собой.

Ребенку-капельке можно дать колокольчик, чтобы дети ее слышали и выходили навстречу.

56. Рыбаки

Качества: ловкость, речь.

Возраст: 4-7.

КС: профессии, рыбы.

Игровой материал: сачки, различные предметы.



Где живет рыба? ... Что она делает? ... Какая она, рыба? ... Как она попадает к нам на стол? ... Кто ее ловит? ... Кто знает русские (немецкие, французские и пр.) сказки о рыбке? ...

У каждого ребенка – сачок на длинной ручке, которым он должен „выловить“ предметы, разбросанные по полу, подвешенные к потолку и стенам. Дети при этом приговаривают: „Ловись, рыбка, большая и маленькая!“. Победит тот, кто наберет больше „рыбок“.

Подходит как способ уборки игрушек в комнате.

57. Самолет - Вертолет - Ворона

Качества: внимание, умение соотносить действие со звучащим словом.

Возраст: 4-6.

КС: окружающий мир.

Лексическая тема: что может летать?



Дети сначала бегают по классу. Педагог дает команду „Ворона“. Дети начинают махать руками, как крыльями (могут каркать). „Самолет“ - руки прямые, как крылья самолета. „Вертолет“ - вращают руками вокруг оси, как мельницы.

Показавший неверно платит фант.

58. Сбор урожая

Качества: внимание, умение соотносить действие со звучащим словом.

Возраст: 4-6.

КС: лето, осень, сбор урожая.



Хорошо ли мы знаем, где что растёт? Знаем ли мы, где собирают ягоды, орехи или фрукты? Давайте потренируемся в игре! Дети свободно двигаются по залу под тихую музыку. Воспитатель останавливает движение хлопком (как вариант – щелчок фотоаппарата – делаем фотоснимок) и объявляет задание: Мы собираем грибы! (клубнику, ежевику, яблоки, орехи, шишки, арбузы, семечки подсолнуха...). Дети замирают на несколько секунд для „снимка“: посмотрим, правильно ли мы собираем наш урожай?

Тот, кто показал неправильно, платит фант.

59. Снег идет

Качества: чувство коллективизма; тренировка дыхания.

Возраст: 3-10.

КС: зима, снег.

Игровой материал: вата (бумажные снежинки).



Когда с неба падают большие, пушистые, мягкие ...(что?) снежинки, то в России говорят... Правильно – снег идет или снегопад. А как называют снегопад и снежинки в твоей стране?

Давай поиграем со снежинками! Только в руки их брать нельзя – они сразу растают!

Дети получают снежинки – это кусочки ваты или бумажные снежинки. Каждому ребенку – одна снежинка. Задача детей – удержать как можно дольше снежинки в воздухе, дую на них изо всех сил. Игра продолжается, пока играет музыка.

60. Снегопад

Качества: координация, ловкость, чувство коллективизма.

Возраст: 4-6.

КС: зима, снег, звук „ч“.

Игровой материал: простынь.



Что падает зимой с неба: вода, вата или белый, холодный снег? Конечно, снег. Он закрывает дома, леса, поля. Все становится белым – люди и машины. И мы сейчас попадем под снегопад.

Четыре самых высоких ребенка (или двое взрослых) берут простыню за углы и натягивают ее. Так, с натянутой посередине простыней, они перемещаются по комнате со словами: „Снего-снего-снего-пад. Торопитесь стар и млад! А иначе вас накроет белый-белый снегопад!“ После последнего слова ведущие пытаются поймать под простыню других детей (накрыть простыней, опустив ее вниз). Кто попался, должен остаться внизу и перемещаться вместе со снежным покрывалом, проговаривая стишок вместе со всеми.

Другой вариант стихотворения:

Жили-были в тучке точки:

точки-дочки и сыночки -

двадцать тысяч сыновей!

Двадцать тысяч дочерей!

Сорок тысяч белых точек -

сыновей и точек-дочек -

сразу за руки взялись

И на землю понеслись.

(Э. Мошковская)

61. Снежинки, ветер и мороз

Качества: концентрация, внимание, речь.

Возраст: 4-6.

КС: зима.



Игроки – „снежинки“ встают парами лицом друг к другу и хлопают в ладоши, приговаривая:

Мы снежинки, мы пушинки,

Покружиться мы не прочь.

Мы снежинки-балеринки,

Мы танцуем день и ночь. . (М. Лесна-Раунио)

На каждое слово делают хлопок то в свои ладоши, то в ладоши с товарищем.

Далее приговаривают: „Дзинь, дзинь“ и кружатся парами, пока не услышат сигнал.

На сигнал „Ветер!“ „снежинки“ разлетаются в стороны и прыгают на месте. На сигнал

„Мороз!“ все выстраиваются в общий круг и берутся за руки. На сигнал „Оттепель!“

снежинки приседают на корточки. Менять движения можно только по сигналу

„Ветер!“, „Мороз!“ или „Оттепель!“. Ведущий пытается запутать детей, подавая

ложные сигналы: „Метель!“, „Дождь!“, „Гроза!“ и др.

62. Солнышко

Качества: ловкость, чувство коллективизма.

Возраст: 4-6.

КС: весна, солнце.

Игровой материал: веревки (ленты) длиной 30-40 см, кольцо диаметром 0,5-1,5 м.



Весна не наступит, если мы все вместе не разбудим солнышко. У каждого из детей в

руках прочные веревочки-лучики (ленты). У взрослого в руках кольцо. Сначала дети

кидают один конец веревочек так, чтобы попасть в кольцо, а воспитатель закрепляет

попавшие внутрь „лучики“ прочно на кольце. Второй конец остается у ребенка. Когда

все дети „связаны“ с кольцом, они расходятся в разные стороны так, чтобы кольцо

прочно повисло (а не провисло) в центре и то поднимают, то опускают руки по „команде“ педагога (*солнышко всходит и заходит*).

Вместо этих команд педагог может читать русские народные потешки.

На восход:

Солнышко, солнышко,
Красное вёдрышко,
Высоко взойди,
Далеко посвети:
На тёмные лесочки,
На сырые борочки,
На речку, на поля,
На синие моря,
На зелёный огород
И на весь народ. (Русская народная потешка)

Или:

Солнышко-вёдрышко,
Выгляни в окошечко!
Солнышко, нарядись!
Красное, покажись!

На слова „покажись“ дети поднимают кольцо.

На заход солнца:

Тили-тень,
Тили-тень!
Село солнце
На плетень,
Рядом с ним
Сел петух,
Кукарекнул -
День потух! (И. Андиенко)

На слова „день потух“ дети опускают кольцо.

Старших детей можно спросить, где всходит и где заходит солнце; зачем нам и растениям нужно солнце; когда родители называют их „солнышко“.

63. Сороконожка

Качества: координация, чувство ритма, чувство коллективизма, речь.

Возраст: 5-8.

КС: животный мир, насекомые, сороконожка, лето.



Каких только насекомых мы не встречаем летом в траве, на деревьях, в воздухе! И все они такие разные! Как бегают сороконожка? ... Встанем друг за дружкой, крепко держим друг друга за пояс и начинаем медленно идти, как сороконожка. *(Педагог не говорит – что движение должно быть „в ногу“, дети должны понять это сами!)*. Дети двигаются в ритм стихотворению, которое они приговаривают при движении:

Как-то раз сороконожку

Пригласили на обед.

Ждут жучки, букашки, мошки,

А ее всё нет и нет.

Наконец сороконожка

Появилась у стола.

– Опоздала я немножко,

Еле-еле приползла.

Ведь такое невезенье,

Как же мне не опоздать?

Там у входа объявление:

“Просьба ноги вытирать!”

(Б. Блюх)

64. Спящий лев

Качества: речь, быстрота реакции, умение соотносить действие со звучащим словом, внимание, чувство ритма, память.

Возраст: 4-8.

КС: животные, лев.



В основе игры лежит стихотворение Б. Заходера „Спящий лев“.

Этот лев	Львов
Совершенно	Не следует
Сыт –	трогать руками.
Оттого он	Объясни это
Спокойно	Папе и маме!
Спит.	

Но не пробуй
К нему
Прикоснуться,
Потому что
Он может
Проснуться!

Выбирается „Лев“. Игроки встают в круг. „Лев“ ложится (садится на корточки) в центре круга, закрыв глаза. Все дети, взявшись за руки, ходят по кругу и читают выразительно стихотворение, немного растягивая слова. Темп речи задает педагог. После слов „он может проснуться!“ дети подкрадываются ко льву и дотрагиваются до него. Он вскакивает и пытается их догнать. Запятнав одного, он уводит его и читает последние строчки стихотворения, обращаясь к остальным игрокам и при этом грозит им пальцем. Тот, кого „Лев“ запятнал, тоже становится львом. Теперь в круге „спят“ два „Льва“. Игра продолжается до тех пор, пока в круге останется только один игрок. Он и становится победителем!

Вариант игры: тот, кого „Лев“ запятнал, становится „Львом“, а старый „Лев“ становится в круг.

65. Страноскоп

Качества: ориентация в пространстве, внимание.

Возраст: 6-10.

КС: география, стороны света, путешествие, скороговорки.



Вы любите ездить в другие страны и города? ... Где вы были с родителями летом?
... На чем вы туда добирались? ... Давайте и мы отправимся в путешествие!

Дети – путешественники. На полу в комнате помечены мелом (по-русски и по-немецки) стороны света. Педагог называет страны или континенты, а дети должны переместиться на ту сторону света, в которой находится эта страна или этот континент.⁴ Исходный пункт – страна проживания или Россия. Дети должны успеть выполнить задание за короткий отрезок времени – пока педагог считает в обратном порядке, начиная, скажем, с цифры 5 (чем старше дети, тем короче отрезок времени). Если на счет „0“ кто-то неправильно определил местонахождения страны, то платит фант – скороговорку.

Игре предшествует знакомство со сторонами света и работа с географической картой.

66. Считалочка

Качества: речь, быстрота реакции, умение соотносить действие со звучащим словом, внимание, память, умение складывать числа.

Возраст: 6-10.

КС: счет, звук „ч“, сложение, математика.



В основе игры лежит стихотворение Г. Сапгира „Считалочка“:

Подогрела чайка чайник,
Пригласила ВОСЕМЬ чаек:
– Приходите все на чай! –
Сколько чаек, отвечай!

Выбирается ведущий. Остальные игроки становятся в шеренгу. Ведущий читает считалку. Игрок, на которого выпало последнее слово, быстро дает ответ. Если ответ правильный, то он остается в шеренге, и дети в шеренге быстро меняются местами. Ведущий читает считалку во второй раз, заменяя „восемь“ на любую другую цифру, начиная с девяти. Если ответ неправильный, то давший неверный ответ становится ведущим. Дети играют, пока не надоест. Числа не должны повторяться.

⁴ Часто дети неверно ассоциируют русское „восток“ с немецким „west“. Можно предложить им новую ассоциацию: и в русском „восток“ и в немецком „ost“ есть буква „o“ – значит это одна сторона света.

67. Съедобно-несъедобно

Качества: быстрота реакции.

Возраст: 4-6.

КС: съедобно-несъедобно, холодно-горячо, мягко-жестко

Игровой материал: мяч.



Расскажите, что ваши мамы и папы убирают в холодильник, а что в шкаф? ... Что можно есть, а что нельзя? ...

Педагог бросает детям мяч и называет съедобные или несъедобные вещи. Если названо то, что можно есть, мяч ловится и удерживается ребенком у себя, а ребенок говорит: „съедобно“; если названы несъедобные предметы, мяч отталкивается ребенком назад к воспитателю со словами „несъедобно“. Если ребенок ответил неправильно, он платит фант – скороговорку.

Варианты игры: ХОЛОДНО-ГОРЯЧО, МЯГКО-ЖЕСТКО.

Обратный вариант: преподаватель говорит „съедобно“ или „несъедобно“, а дети называют предмет.

68. ТРИ – ТРИнадцатъ – ТРИдцать

Качества: быстрота реакции, внимание, концентрация.

Возраст: 5-10.

КС: числа, физминутка.



Участники игры заранее оговаривают, какое из чисел какое действие обозначает. Игроки строятся в шеренгу на расстоянии вытянутой в сторону руки. Если водящий (педагог) говорит „три“ – все игроки должны поднять руки вверх, при слове „тринадцатъ“ - руки на пояс, при слове „тридцать“ – руки вперед и т.д. Педагог, называя слова „тринадцатъ“ и „тридцать“, должен сделать паузу. (Можно придумать другие движения и менять их). Задача игроков – быстро выполнить соответствующие движения. Игра может быть использована как физминутка.

69. У дядюшки Трифона

Качества: коллектив, речь, внимание, актерские способности.

Возраст: 5-10.

КС: семья.



Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий. Играющие ходят по кругу и говорят нараспев слова:

У дядюшки Трифона
Было семеро детей,
Семеро сыновей:
Они не пили, не ели,
Друг на друга смотрели.
Разом делали, вот так!

При последних словах все начинают повторять жесты ведущего и замирают в этой позе. Кто „отомрет“ последним, становится ведущим.

При повторении игры дети, стоящие в кругу, идут в противоположную сторону.

70. Урожай

Качества: ловкость, чувство коллективизма.

Возраст: 4-10.

КС: осень, сбор урожая.

Игровой материал: ведро (корзина), маленькие мячи.



В русском языке есть поговорка „Цыплят по осени считают“. Это значит, что сначала нужно закончить работу, а потом говорить о ее результатах. В твоём родном языке есть похожие поговорки? ...

Осень во многих странах – пора сбора урожая. Что собирают крестьяне осенью в твоей стране? Давай поможем им! Но надо спешить и успеть собрать урожай до наступления дождя!

Один ребенок берет ведро (корзину), другие – мячи. Мячи нужно закинуть в ведро, причем ведро этому то помогает (подставляется), то мешает (убегает). Игру можно проводить под фонограмму песни „Урожайная“ (муз. А. Филиппенко, слова Т. Волгиной). Дождь начинается, когда музыка заканчивается.

71. Флюгер

Качества: быстрота реакции, внимание, мышление, умение соотносить действие со звучащим словом.

Возраст: 7-12.

КС: география, стороны света.



Выбирается ведущий. Остальные играющие делятся на четыре равные по числу игроков команды. Каждая команда получает название: „Север“, „Юг“, „Восток“, „Запад“ и строятся в шеренги в соответствии с названием лицом к центру, образуя каре. В центре стоит ведущий. Ведущий подает сигнал: „Подул северный ветер“ – все игроки поворачиваются спиной к северу и машут руками в направлении юга. Ведущий подает следующие команды, которые должны следовать быстро одна за другой, чтобы игра проходила динамично. За каждую ошибку участникам начисляются штрафные очки. Побеждает команда, набравшая наименьшее количество штрафных очков.

72. Фрукты и овощи

Качества: быстрота реакции, внимание, концентрация.

Возраст: 4-7.

КС: фрукты, овощи, физминутка.



Вы были с мамой в магазине? Что вы там покупали? А покупали ли вы яблоки и бананы, апельсины и мандарины, картошку и помидоры? Кто знает, где они растут? ... Что растет на земле, а что - на дереве? ...

Педагог называет фрукты и овощи вперемешку. При названии фрукта дети прыгают вверх, вытягивая руки над головой и хлопая в ладоши. При названии овоща – садятся на корточки.

Игру можно также проводить с названиями домашних и диких животных, рыб и птиц. Имеется в виду, что дети отрабатывают знания – какие животные домашние, какие дикие; названия рыб и птиц. Тогда другое начало: Вы когда-нибудь были в деревне, какие животные живут вместе с людьми, а какие – в лесу? Или: Кого мы посадим в аквариум, а кого – в клетку...

73. Цапли

Качества: координация, чувство равновесия.

Возраст: 5-7.

КС: животные.

Игровой материал: стабилизационные тренажеры фирмы „Thera-Band“ или кусочки бумаги.



Педагог показывает детям картинку с цаплей и рассказывает о ее повадках. А потом предлагает игру.

Комната – топкое болото. Дети – цапли. По команде педагога „Гуляем“ они начинают ходить, высоко поднимая ноги, согнутые в коленях. Руки над головой в „замке“, локти выпрямлены – это клюв. Время от времени сгибаясь в поясе, „цапли“ „замком“ касаются пола – едят. По команде педагога „Спим!“ цапли бегут на „кочки“ (ими могут служить разложенные по полу кусочки бумаги, размером для одной ноги или, что лучше, стабилизационные тренажеры фирмы Thera-Band). Задача ребенка – устоять на одной ноге как можно дольше или до следующей команды. Руки остаются в положении „клюв“!

74. Цапли и Молотобойцы

Качества: координация, чувство равновесия, концентрация, внимание, умение соотносить действие со звучащим словом

Возраст: 5-6.

КС: окружающий мир.



Дети соединяют руки над головой „клином“, пальцы сцепляют „замочком“ - „Цапля“ или руки в стороны, пальцы сжаты в кулак – „Молотобойцы“.

Ведущий командует: „Цапля“ (руки с „замочком“ сверху – ходят вместе с наклоном вниз верхней части туловища) или „Молотобоец“ (руки с „кулаками“ вращаются по сторонам, „ударяя“ по воздуху впереди).

75. Человек или животное?

Качества: координация, внимание.

Возраст: 4-6.

КС: человек, животные, части тела.

1 вариант.



Дети идут медленно по кругу, на некотором расстоянии друг от друга. Педагог (он может стоять в центре круга или за его пределами) вперемешку называет части тела человека и животных. Когда он называет часть тела человека, дети останавливаются, показывают их на себе. Если же педагог называет часть тела животного, дети должны продолжить движение по кругу.

2 вариант.



В игру можно играть двумя командами. Игроки встают в одну линейку, одна команда напротив другой. Педагог вперемешку называет части тела человека и животных. Одна команда демонстрирует только части тела человека, другая – только животных. Сбившийся переходит в другую команду, то есть „становится“ либо человеком, либо животным. Игра кончается, когда запас называемых частей тела оказывается исчерпан. Выигрывает команда, в которой в конце игры оказалось больше игроков. (Примеры называемых частей тела: лапы, клюв, жало, хвост, рога, чешуя, копыта, шерсть, клыки, хобот, перья, крылья, плавники; нос, голова, рот, губы, ресницы, лоб, грудь, ноги, руки, кисти, шея, уши, глаза, брови, щеки, язык; усы, борода).

При игре со старшими детьми можно вводить сложные названия (голень, запястье, щиколотка и др.)

76. Что вы делали сегодня?

Качества: воображение, актерские способности, речь, внимание к партнеру, коммуникативность.

Возраст: 4-12.

КС: профессии, дом, окружающий мир.



Вы наверняка знаете, что на заводах и фабриках, на фермах и фирмах есть хозяин и есть работники. Хозяин следит за тем, что делают работники и наказывает ленивых. Но иногда он уезжает, а когда возвращается, работники рассказывают и показывают ему, что сделано за день.

Выбирается Хозяин. Он на время выходит из комнаты. Остальные участники – Работники – договариваются о том, какие действия будут изображать. Хозяин возвращается и обращается к Работникам с вопросом: „Что вы делали сегодня?“ Работники отвечают: „Что мы делали, не скажем, но сейчас тебе покажем!“ И начинают изображать любые действия (плавают, подметают, копают, играют на музыкальных инструментах и т.д.). По этим движениям Хозяин угадывает, чем они занимались. Если угадает, то выбирают другого водящего. Если нет, то водящий снова уходит, а игроки задумывают другие действия.

Можно заранее договориться, что действия ограничиваются одним родом занятий – домашней работой, работой на стройке, в больнице, в школе и т.д. При этом каждый участник изображает свое действие. Дети могут разбиться на пары, и каждая пара изображает определенное коммуникативное действие (покупатель – продавец, врач – больной, контролёр – пассажир, музыкант – слушатель и т.д.).

Диалог может быть также следующим. Хозяин: „Где вы были сегодня?“ Работники: „Где мы были, мы не скажем, а что делали – покажем!“

77. Что ест заяц

Качества: мышление, сноровка, чувство коллективизма.

Возраст: 4-7.

КС: еда.

Игровой материал: карточки с изображением различных предметов, продуктов питания



Что едим мы, знают все. Например, что вы ели сегодня на завтрак? (*вопрос к детям*). А давайте посмотрим, что едят звери и птицы!

В зале на полу, на стенах... раскладываются, развешиваются изображения различных предметов (продуктов питания, верхней одежды, домашней утвари, живых существ и пр., лучше всего – заламинированные рисунки, скачать их можно в разделе „Раскраски“ сайта www.russisch-fuer-kinder.de и раскрасить на занятии вместе с детьми, параллельно поясняя – что есть что). Картинки могут быть одинаковыми или похожими.

Дети делятся на две команды. Каждой из них выделено место в комнате, куда дети будут приносить картинки. Педагог объясняет детям правила игры: после команды „Что ест ... заяц“ (моль, слон, волк – выбор зависит от возраста и подготовленности детей), каждая команда должна собрать как можно больше соответствующих продуктов питания. Для этого детям придется прыгать, подползать под различные препятствия (например, если продукт спрятать в „трубе“ для лазания)... Одна команда не может взять двух одинаковых или похожих картинок. Взяв картинку, игрок быстро несет ее в условленное место и проверяет, нет ли уже такой картинки. Если есть, то он должен вернуть ее назад. В процессе игры дети из одной команды могут контролировать друг друга, но делают это молча – только при помощи жестов. Сбор картинок происходит под музыку и заканчивается с ее окончанием. После этого детям разрешается говорить, и они по очереди рассказывают, какие картинки они собрали. Педагог подсчитывает очки. За каждую верно собранную картинку команда получает одно очко. Можно играть и в индивидуальный вариант игры.

78. Чудо-перчатки

Качества: умение соотносить действие со звучащим словом.

Возраст: 4-7.

КС: дом.

Игровой материал: перчатки.



Кто хочет быть волшебником? ... Все хотят! Тогда берем волшебные перчатки, которые могут притягиваться, как магнит, к тому предмету (или человеку), который (которого) называет педагог. После этого педагог говорит: „Перчатки притягиваются

к столу (голове, Маше, зеленому мячу)“. Таким образом можно вместе с детьми убрать комнату, называя предметы, которые нужно убрать и место, куда их убрать.

79. Шишки – желуди – орехи

Качества: быстрота реакции, внимание.

Возраст: 4-10.

КС: осень, плоды, деревья.



Эту игру можно проводить при изучении тем осень, плоды или деревья. Перед игрой целесообразно осудить с детьми, на каких деревьях растут шишки (какой формы они бывают), на каких желуди, орехи, какие из этих плодов можно есть, а какие нельзя.

Дети делятся на тройки, один – ведущий. Каждая тройка берется за руки и образует круг. Каждый игрок в тройке имеет название: „шишки“, „желуди“, „орехи“. Кругов должно быть не меньше 2, соответственно участников – не меньше 7. Ведущий находится за пределами кругов. Ведущий произносит слово „орехи“ („желуди“, „шишки“), и все игроки с этим названием меняются местами, а ведущий тоже старается занять чье-то место. Если ему это удастся, то он становится „орехом“ („желудем“, „шишкой“). Тот, кто остался без места, становится ведущим.

80. Это я!

Качества: умение визуализировать свое самоощущение

Возраст: 6-10.

КС: камень, ножницы, бумага.



Игру „Камень, ножницы, бумага“ знает любой представитель старшего поколения. Она помогает осваивать мир неживых предметов, мир – в котором нужно все, всему найдется применение. Но где в этом мире место человека? Самого ребенка? И мы подумали: а что, если продолжить игру? Поговорить с ребенком: что можно сделать камнем (из камня), что – ножницами, что – бумагой (из бумаги). Что ему больше нравится: сжатый кулак или распахнутая ладонь? А потом сыграть на новый лад: произнося „камень, ножницы, бумага“, показывать кулак, два выпрямленных пальца

(указательный и безымянный), ладонь, а потом закончить: „вот они, а это – Я!“ И в конце ребенок показывает то, с чем себя сейчас ассоциирует.

Родители, попробовавшие поиграть в эту игру, предложили также показывать маму, папу... и рассказали, что это помогло им „раскрыть“ состояние детей, их отношение к близким.

81. Шли зверюшки на зарядку

Качества: речь, быстрота реакции, умение соотносить действие со звучащим словом, внимание, чувство ритма, память.

Возраст: 4-7.

КС: животные, счет, порядковые числительные.

Игровой материал: карточки с цифрами от 1 до 10, карточки с изображением животных.



В основе игры лежит стихотворение „Шли зверюшки на зарядку“.

Играющих должно быть не меньше 10.

1-й этап. Дети встают в круг. На полу в центре круга выложены карточки с изображением животных, перечисленных в стихотворении, а за кругом – карточки с цифрами пустой стороной кверху. Дети берутся за руки и идут по кругу в ритм читаемым педагогом стихам (если дети уже запомнили стихотворение, то оно читается вместе с детьми). После первых двух строчек дети быстро подбегают к карточкам с цифрами и берут наугад одну из них. Если детей больше, чем 10, то те, кому не досталось цифры, образуют пару с любым другим ребенком, и дети снова встают в круг, взявшись за руки и подняв их вверх, образуя воротца.

Педагог читает дальше: *Первый – слон*. Ребенок с цифрой 1 должен как можно быстрее положить карточку с цифрой 1 на карточку с изображением слона. В это время дети, стоящие рядом с ним, быстро берутся за руки, чтобы в воротах не было „дырки“, а „Слон“ бежит в одни из ворот за пределы круга (если „Слонов“ двое, то они все делают вместе, держась за руки). Педагог: *Второй – тигренок*. Ребенок с цифрой 2 повторяет те же действия, а выбежав за пределы круга, присоединяется к „Слону“, положив ему руки на плечи на расстоянии вытянутой руки. И так далее – до конца стихотворения.

2-й этап. Когда все карточки с животными будут закрыты карточками с цифрами, а дети образуют цепочку, то они вместе с педагогом читают стихотворение еще раз от

начала до конца и идут в ритм стихам – нога в ногу, голова в голову и на расстоянии вытянутой руки, не „наезжая“ друг на друга. Это трудно, особенно если одного животного изображают двое детей. В тот момент, когда в стихотворении называется животное, ребенок, который его изображает, должен правой рукой помахать педагогу и быстро опять положить ее снова на плечи идущего перед ним игрока. На последнюю строчку цепочка должна замкнуться, то есть первый игрок – „Слон“ – кладет руки на плечи десятому – „Псу“.

Если дети делают на первом этапе ошибки, то остальные игроки поправляют его, внимательно следя за его действиями.

82. Яйцо – птенец – петух

Качества: речь, умение соотносить действие со звучащим словом, внимание

Возраст: 4-7.

КС: домашние животные, животные.

Игровой материал: перчатки.



Как появляются на свет детеныши курицы? (*Педагог может сначала провести языковую игру, называя „маму“ или „папу“ животного и прося детей назвать правильно малыша.* Правильно, курица кладет яйца. Потом из них вылупляются птенцы, которые затем растут и становятся либо курицами или петухами. А курицы умеют летать? Нет.

Давайте покажем, как яйцо становится петухом или курицей.

„Яйцо“ - дети на корточках, голова между коленями. Если это урок физкультуры, могут выполнять кувырки через голову.

„Птенец“ - дети на корточках ходят по классу.

„Курица“ - дети бегают по классу, прямые руки похлопывают по бокам.

„Петух“ - дети взбираются на стулья и кукарекают.

Команды могут чередоваться в любой последовательности.

Можно играть в игру с превращением в бабочку „Яйцо – гусеница – кокон – бабочка“.

Предметный указатель

А

алфавит · 29, 32

Б

бабочки · 2
больше-меньше · 29
бумага · 49

В

величины · 12, 18
велосипед · 2
весна · 8, 25, 28, 33, 37
ветер · 8
вода · 3, 4, 15, 25, 33
водоносы · 4
воздух · 15
воздушный шарик · 5
ворота · 16
времена года · 28

Г

гадюка · 7
география · 32, 40, 43
глаголы · 29
города · 26, 32

Д

дворник · 9
Дед Мороз · 8
деревья · 10, 11, 21, 48
дождь · 11
дом · 4, 12, 46, 48
домашние животные · 50
домашняя работа · 12
дыхание · 5

Е

еда · 47

Ж

животные · 7, 15, 17, 22, 23, 38, 39, 44, 45, 49, 50

З

заря · 14

звук „р“ · 16
звук „ч“ · 26, 35, 41
зеркало · 15
зима · 8, 9, 10, 21, 22, 30, 35, 36
змея · 16
знакомство · 29

И

имена прилагательные · 10, 12
имя · 18, 20, 26, 29, 33

К

камень · 49
качества
воображение · 23
воображение · 25
актерские способности · 12, 14, 23, 25, 30, 42, 46
быстрота реакции · 2, 6, 7, 8, 11, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 22, 39, 41, 42, 43, 44, 48, 49
взаимовыручка · 29
внимание · 2, 3, 6, 7, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 25, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 36, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 48, 49, 50
внимание к окружающим · 29
внимание к партнеру · 15, 46
воображение · 11, 46
зрительная память · 29
коллективизм · 20, 30
коммуникативность · 46
концентрация · 3, 6, 10, 12, 15, 16, 19, 21, 24, 29, 32, 36, 42, 44, 45
координация · 4, 9, 15, 27, 29, 30, 35, 38, 44, 45
ловкость · 4, 8, 9, 10, 11, 16, 20, 21, 26, 28, 29, 34, 35, 37, 43
мелкая моторика рук · 32
мышление · 2, 3, 13, 23, 43, 47
навыки сравнения · 29
ориентация в пространстве · 2, 21, 27, 40
орфографическая грамотность · 6, 23
память · 7, 22, 39, 41, 49
равновесие · 21
речь · 2, 4, 5, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 19, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 30, 31, 32, 34, 36, 38, 39, 41, 42, 45, 46, 49, 50
слуховая память · 24
сноровка · 32, 47
тренировка дыхания · 5, 7, 35
уважение к партнеру · 26
умение складывать числа · 41
умение соотносить действие со звучащим словом · 2, 5, 7, 11, 12, 13, 17, 18, 21, 22, 27, 29, 30, 31, 33, 34, 35, 39, 41, 43, 45, 48, 49, 50
устный счет · 19
фонематический слух · 13
чувство коллективизма · 2, 7, 9, 10, 21, 25, 26, 29, 33, 35, 37, 38, 43, 47
чувство равновесия · 44, 45
чувство ритма · 4, 27, 30, 38, 39, 49
корректор · 24
крот · 22

Л

лето · 2, 23, 25, 35, 38
лиса · 22

М

математика · 19, 41
месяцы · 28
море · 23
морские обитатели · 23
мягко-жестко · 41

Н

наборщик · 24
насекомые · 26, 38
ножницы · 49

О

овощи · 44
огонь · 15
одежда · 21, 30
одушевленность – неодушевленность · 14
окружающий мир · 12, 14, 15, 34, 45, 46
осень · 11, 26, 35, 43, 48
оттенки цветов · 29

П

падежи · 20
винительный · 32
родительный · 20, 32
паутина · 26
пекарь · 27
плоды · 48
поезд · 25
портной · 30
порядковые числительные · 39, 49
правила вежливости · 6
профессии · 9, 24, 27, 30, 34, 46
птицы · 15, 28, 47
путешествие · 40

Р

растительный мир · 10, 11, 33
рифма · 13
рыбы · 15, 34

С

сбор урожая · 35, 43
скороговорки · 1, 24, 40
сложение · 41
снег · 9, 10, 30, 35
снеговик · 21
солнце · 37
сороконожка · 38, 39
спорт · 30
стороны света · 40, 43
счет · 2, 19, 41, 49
съедобно-несъедобно · 41

Т

тень · 15

У

уменьшительно-ласкательные формы существительного · 27

Ф

физика · 2
физминутка · 12, 21, 42, 44
фрукты · 44

Х

хлеб · 18, 27
холодно-горячо · 41

Ц

цвета · 19, 23
цветы · 33

Ч

части тела · 45
человек · 15, 45
числа · 19, 42
что может летать? · 34

Э

этикет · 6