

5 игр для детей старшего возраста

1. Квест-игра "12 записок"

Квест – это вид сюжета (литературного, компьютерного, игрового), в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда трудностей.

Задачи:

1. Развитие коммуникабельности, логического мышления, скорости реакции и ловкости.
2. Формирование самостоятельности, умения действовать в группе сверстников.
3. Развитие двигательных способностей.

Подготовка: Для ребенка выстраивается цепочка заданий из 12 записок, в которых содержатся задания на логику и мышление. Дав правильный ответ, ребенок получают подсказку, где спрятано следующее задание. В конечном итоге, когда все 12 записок будут найдены – будет найден и сам главный приз. Проигравшая команда получает утешительные призы.

Проведение игры: Для того, чтобы получить первую записку ребята должны отгадать загадку, которую зачитывает родитель, в начале игры. Ответив правильно, дети получают устную подсказку, где спрятана первая записка. Найдя первую записку, группа игроков спешит к педагогу, выполняет задание правильно и получает подсказку устно, где спрятана вторая записка. И так далее. Т.е детям необходимо каждый раз возвращаться к педагогу за новой подсказкой, которая зачитывается только в случае правильно выполненного задания.

записки	задания
Чтобы получить подсказку, где спрятана первая записка, отгадайте загадку: 1. лук	Отгадайте загадку: Прежде, чем его мы съели, мы наплакаться успели.
1 записка	Помоги щенку попасть в конуру.  The image shows a square maze with a dog at the bottom right entrance and a house at the top left exit. The maze is surrounded by colorful flowers. The website address www.detiseti.ru is visible in the top right corner of the image.

<p>2 записка 1.гусли 2.клюква</p>	 <p>разгадайте ребус:</p> 
<p>3 записка</p>	<p>Обведи точки.</p> <p><small>www.detiseti.ru</small></p> 
<p>4 записка 1.земля</p>	<p>В этой строке спряталась планета, найдите её.</p> <p>О Е Л В Р М Я З</p>
<p>5 записка</p>	<p>Сосчитай, сколько конфет в каждой банке?</p> 
<p>6 записка (палочки – спички без головак)</p>	<p>Составьте из палочек картину: дом с окном и дерево.</p>
<p>7 записка</p>	<p>Назовите 5 круглых предметов.</p>
<p>8 записка 1.Толя</p>	<p>Вика младше Коли, а Коля младше Толи. Кто самый старший?</p>
<p>9 записка 1.мышка</p>	<p>Каким будет последнее слово? Волк - заяц Кошка - ...</p>

10 записка
1. зонт, парашют

Ты видишь геометрические фигуры,
посмотри задания и дорисуй
необходимые линии, чтобы получилась
картинка.

3. Он защищает от дождя 4. На нем прыгают с самолета



11 записка

На картинке спрятано 9 изображений,
отыщите их и назовите.



12 записка

ТЫ СУПЕР!!!!



2. «Что загадали»

Цель: Формировать умение выделять основные, характерные признаки предметов и явлений, сравнивать, сопоставлять их. Активизировать словарь детей, расширить ознакомление ребенка с миром вещей, явлений, их свойствами, качествами.

Ход игры: Один из игроков загадывает, например, животное. Остальные по очереди при помощи наводящих вопросов пытаются угадать, какое животное было загадано. Если ответ положительный, то можно продолжать спрашивать. Если ответ "Нет", ход переходит к следующему игроку.

- Это хищник?

- Да!

- Он из семейства кошачьих?

- Нет!

- У него серая шерсть?

- Да!

- Это волк!

- Точно!

Так же можно загадывать персонажей любимой книжки, фильма, названия цветов, да все, что угодно!

Интересная разновидность игры, когда игроки пишут на листочках имя персонажа и приклеивают друг другу на лоб (например, писать можно на кусочке малярного скотча). Все видят имя твоего персонажа, но ты-то сам нет! И тебе нужно отгадать, кто ты, при помощи тех же самых вопросов с ответами "Да-нет".

3. «Найди где спрятано»

Цель: учить ориентироваться в пространстве.

Ход игры: Ребенок сидит. Родитель показывает ребенку игрушку или флажок, который он будет прятать. Родитель предлагает ребенку встать, отвернуться к стене. Сам родитель отходит от детей (ребенка) на несколько шагов и прячет флажок, после чего говорит: «Ищите!» Дети (ребенок) начинают искать. Кто первый найдет флажок, тот имеет право прятать его при повторении игры. Также можно использовать слова «горячо-холодно».

4. «Назови три предмета»

Цель: воспитывающие умение группировать, обобщать предметы по определенным признакам.

Ход игры: Родитель объясняет правила игры: «Сейчас мы поиграем. Я произнесу слово, а ты назови три предмета, которые относятся к этому слову. Например, я скажу слово обувь. Какие три предмета можно назвать этим словом?» («Сапоги, ботинки, галоши»). Родитель называет обобщающие слова (фрукты, мебель, насекомые, грибы и т. д.). В другой раз родитель называет три предмета, а ребенок должен назвать их одним обобщающим словом. Более труден вариант, когда задание меняется и в процессе игры: родитель называет то одно родовое понятие, то три видовых.

5. «Заморочки из мешочка»

Цель: закрепить экологические знания детей.

Оборудование: Мешок с крышками с номерами, (бумажки с номерами в шляпе).

Задания с вопросами.

Ход игры: Дети достают из мешочка крышки или бумажки с номерами, в соответствии с которыми родитель задает вопрос. Вопросы могут быть по разным темам.

Например:

- 1) 1. В какой сказке С. Я. Маршак заставил цвести подснежники в январе?
(«Двенадцать месяцев»)
 2. Любимые цветы гусей (Гусиные лапки)
 3. Название какого цветка, связано со звоном? (Колокольчик.)
 4. Какой сказочный персонаж родился в цветке? (Дюймовочка)
 5. Какой цветок, судя по названию, обладает хорошей памятью? (Незабудка)
-
- 2) Закончи пословицу (Примерный перечень пословиц)
 - Первый цветок ломает(ледок.)
 - Весна красна цветами, а осень(плодами.)
 - Где цветок, там(медок.)
 - Цветы, что дети, уход(любят.)
 - Пчелы рады цветку, люди -(лету.)
 - На цвет и пчелки(летят.)
 - У каждого цветка свой(запах)