

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области основная общеобразовательная школа №19 имени Героя Социалистического Труда А.С. Федотовой города Новокуйбышевска городского округа Новокуйбышевск Самарской области структурное подразделение "Детский сад "Кораблик"

Подвижная игра «Рыба, птица, зверь» (в 7 вариантах)

(по теме: «Животные, занесённые в Красную книгу Самарской области»)

Цель: способствовать закреплению у детей знаний о животных, занесённых в Красную книгу Самарской области; умения дифференцировать их на группы; развивать у детей внимание и быстроту реакции; воспитывать интерес к природе родного края.

Оборудование: маски животных (по количеству детей); мяч; картинки с изображением животных

Предварительная работа: рассматривание иллюстраций с изображением животных Самарской области, занесённых в Красную книгу, рассказ воспитателя о каждом из них (внешние особенности, способы передвижения)

Разработала: воспитатель
Ремизова Наталья Юрьевна

2022 год



Вариант №1

Ход игры: все играющие становятся в круг или в линию, а ведущий, указывая по очереди на каждого, повторяет: «Рыба, птица, зверь». Тот игрок, на котором остановилась считалка, должен (пока ведущий считает до трёх) быстро назвать и изобразить какого –нибудь зверя, птицу или рыбу – в зависимости от того, что предложил ему ведущий. Повторять названия не разрешается. Если в течение нескольких секунд ответа не последует или если игрок ошибётся, с виновного берут фант, или он заменяет ведущего.

Оборудование: фанты



Вариант №2

Ход игры: взрослый перечисляет и называет к примеру: окунь, щука, сазан, ребёнок должен быстро назвать обобщающее слово «рыбы» и изобразить их способ передвижения...

Оборудование: мяч



Вариант №3

Ход игры: дети делятся на три команды: «Рыбы», «Птицы», «Звери». Каждому ребёнку на голову надеть соответствующую маску животного. Под музыку дети передвигаются по площадке, как только музыка останавливается, каждый должен занять «свой домик». Побеждает та команда, которая быстрее заняла свой домик.

В конце игры каждый житель домика должен представиться и назвать своё имя (название животного).

Оборудование: маски животных (по количеству детей), музыкальное сопровождение, обруча

3



Вариант №4

Ход игры: ведущий показывает по очереди карточки с изображением различных животных: рыбы, птицы, звери. Выбранный ребёнок должен назвать животное и изобразить движениями способ передвижения этого животного. Если ребёнок ошибается, то выбывает из игры.

Оборудование: карточки с изображением животных



Вариант №5

(по типу «Земля, вода, воздух»)

Ход игры: ведущий бросает мяч любому из ребят и называет ключевое слово. Если он говорит «земля», поймавший мяч, должен назвать любое животное, обитающее на суше и бросить мяч обратно. На сигнал «вода», участник называет рыбу, а на «воздух» – птицу. Наименования не должны повторяться! Если это произошло или ребёнок не сумел ответить до счёта «три», он сам становится водящим или выбывает из круга.

Оборудование: мяч



Вариант №6

Ход игры: игроки встают в круг, вытянув руки вперёд. Ведущий располагается в середине круга и старается хлопнуть кого –нибудь по руке, но это не так –то просто, потому что каждый участник имеет право убрать руку. Хлопнув какого –нибудь невнимательного игрока по руке, ведущий называет одно из слов: «птица», «рыба», «зверь» и считает до трёх. Раньше чем он закончит счёт, игрок должен назвать зверя, рыбу или птицу. При этом нельзя повторять слова, названные другими участниками. Если игрок не ответит, он занимает место ведущего.



Вариант №7

(по типу «Летает, плавает, бегает»)

Ход игры: ведущий называет или показывает детям объект живой природы и предлагает всем детям изобразить способ передвижения этого объекта. Например, при слове «сазан» дети начинают грести руками как рыбы, а при слове «филин» - летают как птицы. Дети, которые ошибаются, выбывают из игры. А тот, кто лучше остальных изобразит способ передвижения, становится водящим.

Оборудование: картинки с изображением объектов живой природы

