

Игры с песком

ИГРА-ЭСТАФЕТА «Кто быстрее наполнит ведро песком»

Вариант 1. Играют две команды детей. Каждый ребенок в команде по очереди насыпает в ведро песок из песочницы совком. Выигрывает команда, участники которой быстрее наполнят ведро песком. После игры песок из ведер высыплют обратно в песочницу.

Вариант 2. Дети встают цепочкой с двух сторон от песочницы, передают совки с песком, чтобы наполнить ведро. Каждый ребенок, отдав совок, перебегает и встает последним. Важно, как можно осторожнее передать совок, чтобы не просыпать песок.

ИГРА «Песочный телеграф»

Вариант 1. Дети стоят друг за другом. Первый «рисует» пальцем на спине впереди стоящего, другой – следующему и т. д. Последний рисует на песке. Все сравнивают, совпадает ли задуманное.

Вариант 2. Играют две команды: кто быстрее и точнее передаст «телеграмму» на песке (букву, цифру, слово и т. п.).

ПОДВИЖНАЯ ИГРА «Сухой – мокрый песок» (на внимание)

Вариант 1. Все дети – «песчинки», они собираются в «кучу». Когда ведущий говорит: «мокрый песок», дети – в «куче», показывая, что мокрый песок не рассыпается. На слова «сухой песок» они разбегаются, показывают, что сухой песок рассыпается. Ведущий старается запутать их, убыстряет темп, повторяет подряд одно и то же. Кто ошибся, выходит из игры.

Вариант 2. Дети изображают, как идут по сухому и влажному песку. Уточняют, по какому идти легче. Слушают команды педагога и изображают ходьбу по песку. Кто ошибся, выбывает.

ИГРА «Угадай предмет»

Воспитатель выносит объемные и неопределимые предметы. Все дети отворачиваются, ребенок-водящий выбирает предмет и делает отпечаток на песке. Потом все дети поворачиваются и пытаются определить, каким из предложенных предметов оставлен след. Тот, кто правильно назвал предмет, становится водящим.

ИГРА «Следопыт»

Вариант 1. Педагог оставляет на влажном песке отпечатки от объемных предметов. Дети угадывают, что за предмет оставил след. Лучше использовать не более семи предметов.

Вариант 2. Играют две команды. Одна команда «оставляет след» от предмета, другая – отгадывает. Потом команды меняются ролями. Выигрывает та команда, которая правильно назовет большее количество предметов.

ИГРА «Угадай руку»

Один ребенок оставляет отпечаток своей руки. Другой должен по расположению пальцев определить, какая это рука – левая или правая, а также внешняя или внутренняя сторона ладони. Потом дети меняются. Выигрывает тот, кто дал больше правильных ответов.

ИГРА «Песочно-каменные миниатюры»

Педагог называет объект, который дети должны быстро, ровно и красиво выложить на песке из камешков. Например: русалку, катер, дом, цветок, стопы человека.

