

Ігри з крейдою

Сонячної днини, вирушаючи з малюком на прогулянку, захопіть із собою маленьку коробочку з різнокольоровою крейдою. З її допомогою ви зможете не лише прикрасити асфальт своїми малюнками, але й пограти в різні ігри. Поєднуйте відпочинок із розвитком!

ПІДГОТУЙТЕСЯ!

1. Виберіть крейду, яка залишає жирний слід і не кришиться.
2. Розуміючи, що більшість часу ви з малюком проведете на вулиці, одягніть зручний одяг і взуття, захопіть із собою вологі серветки, одягніть зручний одяг і взуття, захопіть із собою кухонні серветки, щоб швидко очистити руки й обличчя, а також стерти невдалі лінії на асфальті. Змити малюнок можна і за допомогою водного пістолета або саморобної бризкалки з пластикової пляшки.
3. Виберіть місце. Найдалішим буде майданчик з рівною поверхнею, віддалений від пробіжної частини.

Лабіринт

Намалюйте самостійно або разом з малюнком лабіринт. Вони можуть бути у вигляді кола або прямокутника, у якому є декілька проходів і глухий кут. Або запропонуйте слідувати по намальованій доріжці, яка звивається, заплутується, багаторазово перетинає сама себе, так що треба бути дуже уважним, щоб не збитися. Для такої гри бажано використати декілька кольорів крейди. Ще один різновид лабіринту — це рух по стрілках. Не забудьте позначити вхід і вихід або початок і кінець шляху. Нехай дитина рухається сама або за вказівками підказками, відпрацьовуючи команди «направо» і «наліво».

Крути

Намалюйте на асфальті різнокольоровою крейдою кола. Постарайтеся розташувати їх усі разом. Кількість кожного кольору має бути рівною. Позначте перше й останнє коло — звідки треба почати і куди потрапити. Нехай кожен гравець вибере свій колір і переміщатиметься по колах свого кольору. На кожному етапі гри ускладнюйте завдання: просто перескакуйте, стрибайте на двох ногах, на одній нізці, спиною, стрибайте сидіючи на вільній нізці, крокуйте, придумуйте свій спосіб пересування. А ще гру можна урізноманітнити:

- кидаючи камінець у свої кола;
- задіяти кістку: скільки точок випаде, стільки кіл гравець має простригати;
- пронумерувати кола і за кількістю точок на кубинку вилучати до кола з таким же числом.

Мішень

Це можуть бути кола або квадратики, що розміщуються один в одному або поруч. На мішені зазначте білі зірочки. Чим ближче до центра, тим більше. Запропонуйте ходити в нії камінчиком, шпатель, згортаючи ногами, запускати, катити рукою, піднімати паличками різні предмети.



Перешкоди

Вони в ігрі зустрічаються часто, тому, привчаючи дитину до уважності, намалюйте колоду, що лежить на дорозі, або інший предмет, який треба об'їхати на самокаті, велосипеді, переступити через нього або акуратно провезти біля нього машинку.

Хрестики-нулики

Накресліть सबедко три на три квірки. Грають двоє. До початку гри потрібно домовитися, хто яким символом позначатиме свої комірки. Зазвичай використовують хрестини і нулики, але можна придумати і свої, наприклад зірочки і ромбики. Виграє той, хто раніше поставитиме свої символи так, щоб вийшла ціла лінія: вертикальна, горизонтальна або діагональна. Зверніть увагу, що під час гри треба думати не лише про те, щоб самому збудувати лінію, але і як перешкодити супернику її зробити чи першим.



Класики

Розкресліть поле на десять клітинок у вигляді таблиці п'ять рядів по дві клітинки або таким чином, що в першому, другому, четвертому і шостому ряду розташуйте по одній клітинці, у третьому, п'ятому і сьомому — по дві. Різні варіанти промальовування класиків передбачають різні види стрибків. Нумерацію проведіть від нижньої клітинки до верхньої (від одного до десяти). Малюкам запропонуйте спрощений варіант гри, коли можна крокувати або стрибати з класу до класу, повторюючи порядкову лічбу і вивчаючи цифри, а потім ускладнити, вводячи в гру біту — маленьку коробочку, наприклад, сірникову.

У грі можлива участь декількох осіб. Перший гравець починає гру, кидаючи біту в клітинку номер 1 — перший клас. Потім він повинен проштовхати біту по всіх клітинках — класах, стрибаючи на одній нозі. Навіть легке торкання другою ногою означає перехід ходу до іншого гравця. Також хід переходить до наступного гравця в разі, якщо біта опиниться на лінії або вилітає за межі класиків або порушується черговість проходження клітинок — класів. Гравець, який зробив повний прохід по класиках першим раз, переходить у другий клас і починає новий прохід, кидаючи біту в клітинку з номером «2». І так далі, до того, поки не будуть пройдені всі класи. Виграє той, хто першим проходить усі класи.

Пишіть крейдою написи

Наприклад, якщо до вас на дачу мають приїхати гості, їм приємно буде прочитати біля воріт яке-небудь привітання.

Художня творчість

Малюйте на асфальті різні картинки, а також пробуйте використати для цих цілей вертикальні поверхні. Наприклад, паркан, стовбур дерева, бордюр або цеглу, якою викладений квітник. Зробіть їм тимчасовий декор. І красиво, і захопливо. Якщо така художність не дуже комусь сподобається, то не хвилюйтеся, перший же дощик зітре сліди вашої творчості, і наступного разу ви зможете змінити декор.



Місто

Білою крейдою намалюйте дороги і перехрестя, парковки і гаражі, пішохідні переходи для дитячок, а також будинки, магазини і парки. По цих дорогах возь машини і парки. По цих дорогах возь машини і парки. По цих дорогах возь машини і парки. По цих дорогах возь машини і парки.

Карта і скарб

Намалюйте крейдою на асфальті карту двору і розташування скарбу. Додайте показники — різні орієнтири і стрілки. Запропонуйте дитині знайти скарб.

ТАРНОГО НАСТРОЮ І ВЕСЕЛОЇ ГРИ!