

Игры и конкурсы к 8 марта для детей 6-7 лет

Зебра

Эта игра похожа на игру «Зигзаг», потому что мяч надо перебрасывать так же. Игроки делятся на две команды, встают в две шеренги друг против друга и, начав с одного края, перебрасывают мяч друг другу со словами, как в игре «Зигзаг». Но только слова будут другие — антонимы, т. е. слова, противоположные по значению, например: белый — черный, высокий — низкий и др. Бросать надо быстро. Кто долго думает или ошибается, получает штрафное очко для своей команды. Та команда, у которой меньше таких очков, выиграла. Примерный список антонимов: светлый — темный, пустой — полный, быстрый — медленный, дневной — ночной, длинный — короткий, высокий — низкий, широкий — узкий, праздничный — будничной, пушистый — гладкий, большой — маленький, горячий — холодный, громкий — тихий, толстый — тонкий, солнечный — пасмурный, сухой — мокрый.

Круглая игра

Такое название игра имеет потому, что все игроки встают в круг и по цепочке быстро перебрасывают мяч друг другу со словами. И слова эти обозначают все, что может быть круглым. Если кто-то ошибается или долго думает, он выбывает из круга.

Слов, обозначающих круглое, очень много: иллюминатор, чашка, тарелка, табурет, стол, мяч, шар, клубок, торт, барабан и др.

Квадратная игра

Эта игра, как уже видно из названия, похожа на «Круглую игру». Только слова, которые надо будет называть при броске мяча, должны обозначать квадратные или прямоугольные предметы. Только их значительно меньше, чем слов, обозначающих круглые предметы, и встать играющим придется по сторонам квадрата. И тот, кто ошибется или задумается, выбывает из игры. Вот некоторые слова, которые обозначают квадратные предметы: окно, поднос, книга, тетрадь, лист бумаги, стул, стол, табурет, ковер, флаг, корзина, дом, кубик, коробка, печенье, торт, кекс, парус, крыша, кирпич, клетка, сетка, платок, пирог, брусок, плитка, полка, салфетка, конверт, кусок, площадь, плот.

Когда слова, обозначающие квадратные предметы, кончатся, можно называть слова, которые начинаются и заканчиваются на какую-нибудь букву, например, «к». Это могут быть: колобок, кузовок, кабачок, квасник, ключник, ключик, кусочек, кошелек, козырек, коржик, калачик, колпак, козлик, крапивник, крыжовник, кулик, кулек, крючок, кружок, кубик, клубок, кролик, кофейник, ковшик, кораблик, кипятивник, кувшинчик, королек, колокольчик.

Если по правилам игры ошибающиеся игроки выбывают из квадрата, то со временем их остается четверо. Тогда им лучше всего встать по четырем углам квадрата на расстоянии броска мяча и при бросках называть слова, в которых по четыре буквы. Например, такие: окно, круг, плот, удод, енот, скат, нота, ноль, щука, рыба, рысь, гусь, выпь, пень, тень, репа, сноп, стог и др.

Золотая рыбка

Все играющие из своего числа выбирают одного водящего. Это «золотая рыбка». Она будет выполнять желания, которые придумают игроки. Все игроки садятся в круг, «золотая рыбка» — в середине. Она обращается к каждому игроку со словами: «Я волшебная золотая рыбка, я исполню три желания, скажи, чего бы тебе хотелось». И игрок должен ответить быстро и четко. Желания могут быть и самые обыкновенные (такие как съесть конфету, прочесть книгу, сходить в кино) и какие-нибудь фантастические, необычные или шуточные. При этом игроки не должны начинать свое желание со слов «Я хочу». Игроку, который произнесет эти слова, рыбка назначит какое-нибудь штрафное задание, но не обидное, а веселое, выполнимое. Когда свои желания произнесут все игроки, можно выбрать «золотую рыбку» и продолжить игру.

То, не знаю что

Все играющие делятся на две команды, от каждой команды выходят по игроку. Спрашивающий игрок должен задумать любое слово, обозначающее предмет, действие, и описать его в нескольких словах, давая характерную подсказку. Отгадывающий задает наводящие вопросы, по которым пытается догадаться, какое слово задумано. Правильно ответивший зарабатывает очко для своей команды. Выигравшей считается команда, набравшая больше очков.

Крутая игра

Это игра в слова. Группа игроков должна называть слова, при этом количество букв в словах должно увеличиваться. Но темп игры очень жесткий. Надо говорить быстро. Первый игрок говорит слово, в котором три буквы, следующих! должен быстро назвать слово, в котором четыре буквы, затем пять, шесть и т. д. Слова, в которых больше девяти букв, брать уже не стоит. Слова могут начинаться на разные буквы, обозначать различные предметы. Например: лес, лиса, петух, курица, колобок и т. д.

В эту игру можно играть командами. Сначала одна команда по цепочке называет слова, потом другая. Говорить надо быстро и без ошибок. Кто ошибся, задержался, получает штрафное очко. Выигрывает команда, у которой мало штрафных очков.

Мудрые ответы

Во многих сказках бывает такая ситуация, когда герою дается задание сделать что-то заведомо невыполнимое. Но мудрый герой ставит в ответ свое условие, тоже невыполнимое. Например, герою предлагают из одной нитки соткать рубашку, а он в ответ просит предоставить ему ткацкий станок, сделанный из одной соломинки, тем самым освобождая себя от задания и проигрыша.

В этой игре предлагается то же самое. Играть можно командами. Последовательно от каждой команды выходит по игроку, которые по очереди предлагают друг другу такие сказочные задания. Сначала спрашивает один, другой отвечает. Потом они меняются ролями. За удачный ответ команда

получает очко. Выигрывает команда, у которой больше очков. Задания могут быть самые различные: например, сшить платье из одной нитки, сплести корзину из одной соломинки, соткать ковер из одного клубочка, испечь хлеб из одного зерна, полить весь огород из одной кружки, сложить дом из одного кирпича и т. п.

Ложка

Играют две команды, в каждой одинаковое число игроков. Игроки обеих команд встают друг за другом в две цепочки. Перед первыми игроками пустая емкость. В нескольких метрах от нее стоит точно такая же, но наполненная песком. У первых игроков обеих команд в руках ложки. Они должны пересыпать песок из полной емкости в пустую, пользуясь только ложкой.

Когда емкость наполняется, он меняет их местами, чтобы на удалении снова оказалась пустая чашка, и идет в конец своей цепочки. Новый игрок приступает к делу. Эта игра-эстафета. Выиграет команда, чьи игроки окажутся быстрее.

Коромысло

Все играющие выбирают водящего. Остальные делятся на две команды. Они встают друг против друга на небольшом расстоянии, чтобы в центре образовался проход. Водящий берет два небольших ведерка и коромысло (вместо коромысла подойдет палка длиной 80—100 см). Ведерки надо укрепить на его концах. У каждого игрока обеих команд должно быть по шарик для настольного тенниса. Водящий игрок с коромыслом идет по проходу между командами. Игроки должны стараться забросить каждый в свое ведерко шарики, как мяч в баскетбольную корзину. Но только в этой игре игроки стоят на месте, но движется корзина. И, разумеется, кто-то попадет в ведерко, кто-то промахнется. Когда водящий пройдет в один конец, то надо сосчитать шарики в обоих ведерках. Это будет и число очков, набранное каждой из команд. Так водящий проходит с коромыслом несколько раз. После подсчитывает очки, набранные каждой из команд. Выигрывает команда, набравшая большее число очков. Для следующего тура игры водящего выбирают из числа игроков победившей команды. Бывший водящий идет на его место в команду.

Летающая тарелка

Есть такая игрушка — летающая тарелка. Но ее можно сделать и самим из нескольких слоев картона. Все играющие делятся на две команды. Площадку для игры делят линией пополам. Каждая команда занимает половину своего игрового поля. Суть игры состоит в том, что игроки перебрасывают друг другу летающую тарелку. Начинает одна команда. Ее игрок бросает тарелку команде соперников, те должны поймать и бросить назад, не поймают — получают штрафное очко. Выигрывает команда, у которой меньше таких штрафных очков.

При желании игру можно усложнить. Игровое поле каждой из команд надо поделить линиями на одинаковые квадраты и в каждом написать цифру. И когда не пойманная в полете летающая тарелка оказывается на площадке, надо

посмотреть, в квадрате с какой цифрой она находится. Именно такое число штрафных очков и получает команда. Если тарелка оказалась не целиком в поле квадрата, но на разделяющей квадрат линии, то надо заметить, какая часть тарелки больше заходит в один из квадратов. Это и будет количество штрафных очков. Если же разделительная линия оказалась точно на центре тарелки, то такое очко лучше не засчитывать.

<https://ped-kopilka.ru/shkolnye-prazdniki/8-marta-i-den-materi/igry-i-konkursy-na-8-marta-dlja-shkolnikov.html>