

“ПРОДАВЕЦ НЕСЁТ ПОДАРКИ”

2 - 3 ГОДА



КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 6+



ЧТО ПОНАДОБИТСЯ: СВОБОДНОЕ МЕСТО
ДЛЯ ИГРЫ, КОРОБКА/КОРЗИНКА, ИГРУШКИ
: КУКЛА, САМОЛЁТ, ВОЛЧОК, ЛОШАДКА.



ЧТО РАЗВИВАЕТ ИГРА: ЛОВКОСТЬ, РЕАКЦИЮ
НА СИГНАЛ; НАВЫК В ХОДЬБЕ ПО КРУГУ,
ДЕРЖАТЬ ЗА РУКИ, СОХРАНЯЯ ЕГО ФОРМУ.



ЦЕЛЬ ИГРЫ: РАЗВИВАТЬ ИМИТАЦИОННЫЕ
УМЕНИЯ, ОРИЕНТИРОВКУ В ПРОСТРАНСТВЕ

ОПИСАНИЕ:

ВЗЯВШИСЬ ЗА РУКИ, ДЕТИ ОБРАЗУЮТ ХОРОВОД, ОДИН ИЗ ДЕТЕЙ СТАНОВИТСЯ В СЕРЕДИНУ ХОРОВОДА, А ОСТАЛЬНЫЕ ИДУТ ПО КРУГУ. ВЗРОСЛЫЙ ПРОГОВАРИВАЕТ СЛОВА, ДЕТИ СТАРАЮТСЯ ПОВТОРИТЬ. С ОКОНЧАНИЕМ СЛОВ, ДЕТИ ОСТАНАВЛИВАЮТСЯ, А СТОЯЩИЙ В КРУГУ НАЗЫВАЕТ, КАКОЙ ИЗ ПЕРЕЧИСЛЕННЫХ ПОДАРКОВ ОН ЖЕЛАЕТ ПОЛУЧИТЬ. ЕСЛИ ОН НАЗОВЕТ КОНЯ, ДЕТИ ИЗОБРАЖАЮТ, КАК СКАЧЕТ КОНЬ: БЕГУТ ПО КРУГУ ДРУГ ЗА ДРУГОМ, РУКИ ПРОТЯНУТЫ ВПЕРЕД, ВЫПОЛНЯЯ ПОДСКОК; ЕСЛИ КУКЛУ – ОНИ ПЛЯШУТ НА МЕСТЕ, ЛИЦОМ К ЦЕНТРУ КРУГА, РИТМИЧНО ПОДПРЫГИВАЯ, ПОМАХИВАЯ РУКАМИ; ЕСЛИ ВОЛЧОК – КРУЖАТСЯ НА МЕСТЕ, ПРИСЕДАЯ В КОНЦЕ; ЕСЛИ САМОЛЕТ – ПОДРАЖАЮТ ПОЛЕТУ И ПРИЗЕМЛЕНИЮ САМОЛЕТА. СТОЯЩИЙ В КРУГУ РЕБЕНОК ВЫБИРАЕТ СЛЕДУЮЩЕГО ДЛЯ ПРОДОЛЖЕНИЯ ИГРЫ, ПОСЛЕ ТОГО, КАК ОН ОДИН РАЗ ВЫБРАЛ ПОДАРОК. ДЛЯ ВИЗУАЛИЗАЦИИ МОЖНО ПОСТАВИТЬ КОРЗИНКУ С ИГРУШКАМИ, ИЗ КОТОРЫХ ВОДЯЩИЙ РЕБЕНОК МОЖЕТ ВЫБРАТЬ ТУ ИЛИ ИНУЮ

СТИШОК:

ПРОДАВЕЦ НЕСЁТ ПОДАРКИ,
КТО ЗАХОЧЕТ, ТОТ ВОЗЬМЕТ.
ВОТ, ВАМ, КУКЛА С ЛЕНТОЙ ЯРКОЙ,
КОНЬ, ВОЛЧОК И САМОЛЕТ.

*ИЗОБРАЖАЯ ТУ ИЛИ ИНУЮ ИГРУШКУ,
ВЗРОСЛЫЙ И ДЕТИ МОГУТ ГОВОРИТЬ
СООТВЕТСТВУЮЩИЕ СЛОВА:*

«СКАЧЕТ КОНЬ НАШ ЦОК, ЦОК, ЦОК,
СЛЫШЕН ТОПОТ БЫСТРЫХ НОГ»

“КУКЛА, КУКЛА, ПОПЛЯШИ, КРАСНОЙ
ЛЕНТОЙ ПОМАШИ”

“ВОТ КАК КРУЖИТСЯ ВОЛЧОК,
ПРОЖУЖЖАЛ И НА БОК ЛЕГ”.

“САМОЛЕТ ЛЕТИТ, ЛЕТИТ, ЛЕТЧИК
СМЕЛЫЙ В НЕМ СИДИТ»

