

Игры для ознакомления со свойствами воды

«Маленькие и большие ноги»

Задача: помочь детям освоиться в воде.

Описание. Ребята образуют круг и подражают движениям педагога. Он говорит: «Маленькие ножки бежали по дорожке» - при этом быстро-быстро притопывает, приговаривая: «Топ, топ, топ». Затем, замедляя движение, медленно произносит: «Большие ноги шли по дороге – топ, топ, топ», высоко поднимает колени и топает так, чтобы появились брызги.

Правила. Нельзя толкать друг друга и брызгаться.

Методические указания. Педагог следит за тем, чтобы дети выполняли движения все вместе, не боялись воды, подбадривает малышей.

«Рыбки резвятся»

Задача: приучать детей выполнять разные движения в воде и не бояться ее.

Описание. По сигналу педагога «Рыбки резвятся» дети подпрыгивают на обеих ногах. По сигналу «Рыбки отдыхают» - присаживаются на корточки. Можно разрешить прыжки на двух ногах с последующим падением в воду.

Правила. Надо внимательно слушать педагога, выполнять движение только по сигналу. Нельзя толкать друг друга.

Методические указания. Детей можно поставить в круг или предложить им встать свободно около педагога. Надо помочь малышам преодолевать страх перед водой, подбадривать несмелых.

«Поймай воду»

Задачи: научить детей сжимать пальцы рук, делать «ложечку».

Описание. Играющие стоят на месте в одной шеренге или в кругу. По команде «Поймай воду!» они вытягивают руки вперед, опускают в воду, соединяют под водой кисти рук, сжимают пальцы. Зачерпнув воду, поднимают руки над ее поверхностью. Педагог проверяет, у всех ли в руках есть вода.

Методические указания. Если вода течет из рук ребенка, педагогу стоит сказать: «Ой, какие руки дырявые! Ну-ка, зачерпни водичку еще раз». Дети самостоятельно контролируют правильное положение пальцев рук.

«Море волнуется». Глубина воды по пояс.

Задача игры: помочь детям освоиться на воде, познакомиться с ее сопротивлением.

Описание. Дети стоят в колонне по одному. По команде воспитателя «Море волнуется!» они разбегаются в произвольном направлении (их «разгоняет ветер»), производят любые движения рук, окунаются. Когда воспитатель

произнесет: «Ветер стих, море успокоилось!», дети должны быстро занять свои места в колонне.

Правила. Воспитатель говорит: «Раз, два, три — вот на место встали мы». Не нашедший за это время своего места в колонне отмечается воспитателем как невнимательный.

Методические указания. Можно использовать построение в круг, в одну шеренгу. Опоздавшего можно считать выбывшим из игры, вывести его из воды (но только один раз).

«Волны на море». Глубина воды по пояс.

Задача игры: помочь детям руками почувствовать сопротивление воды.

Описание. Занимающиеся стоят лицом в круг на расстоянии вытянутых рук. Руки отведены вправо (влево), лежат на поверхности воды, ладони повернуты по направлению движения рук. Одновременно с поворотом туловища дети проносят руки под самой поверхностью воды в противоположную сторону — образуются волны. Движение продолжается непрерывно то в одну, то в другую сторону.

Правила. Нельзя опускать руки глубоко в воду.

Методические указания. Для одновременности выполнения упражнения дети вслух приговаривают: «У-ух, у-ух».

«Невод». Глубина воды по пояс.

Задача игры: помочь освоиться с сопротивлением воды.

Описание. Играющие (рыбы) располагаются в ограниченном пространстве. Двое рыбаков, взявшись за руки, по сигналу воспитателя бегут за рыбкой, стараясь окружить ее. Каждая пойманная рыба включается в цепь рыбаков. Так постепенно составляется невод. Игра кончается, когда все рыбы будут переловлены.

Правила. Нельзя ловить рыбу разорванным неводом. Нельзя толкаться, топить друг друга, хватать за руки, туловище.

Методические указания. Водящих назначает воспитатель. Пойманный последним объявляется самой быстрой рыбкой.

«Карусели». Глубина воды до колен, по пояс.

Задача игры: способствовать освоению движений в воде (ходьба и бег).

Описание. Взявшись за руки, дети образуют круг. По сигналу воспитателя они начинают движение по кругу, постепенно ускоряют шаг. Во время движения по кругу играющие хором произносят:

Еле-еле, еле-еле

А потом, потом, потом —

Закружились карусели,
Все бегом, бегом, бегом.

После этого бегут по кругу (1—2 раза). Затем воспитатель произносит:
«Тише, тише, не спешите, карусель остановите». Дети постепенно замедляют шаг и со словами «Вот и кончилась игра. Остановка раз и два» — останавливаются.

Игра повторяется с движением в противоположную сторону.

Правила. Нельзя отпускать руки, падать в воду.

Методические указания. Глубину воды можно увеличивать, объясняя на примере, что сопротивление воды при движении возрастает тем больше, чем большая часть поверхности тела находится под водой.

«Караси и карпы». Глубина воды по колено.

Задача игры: учить детей свободно передвигаться в воде.

Описание. Воспитатель разделяет играющих на две равные группы. Дети становятся в шеренги спиной друг к другу, после чего приседают. Расстояние между шеренгами 0,5— 1 м. Для каждой шеренги заранее намечается направление, в котором надо бежать. Одна шеренга — караси, другая — карпы. Воспитатель в произвольном порядке произносит эти слова. Названная команда (шеренга) тотчас поднимается и бежит в указанном направлении. Дети другой команды поднимаются, поворачиваются и догоняют убегающих, стараясь дотронуться до них рукой. Ребенок, которого коснулись рукой, останавливается. По сигналу воспитателя все останавливаются, возвращаются на прежние места, и игра начинается сначала.

Правила. Находясь в шеренге, нельзя оборачиваться назад. Во время перебежки нельзя толкать друг друга. После сигнала воспитателя об остановке нельзя продолжать бег.

Методические указания. Игру можно проводить и при глубине воды по пояс. В этом случае, стоя в шеренгах, дети не приседают. Отроить шеренги лучше по росту, чтобы их правые фланги находились друг против друга. Одну и ту же команду можно вызывать иногда и два раза подряд. Слова «караси» и «карпы» воспитатель должен произносить медленно, растягивая первые слоги слова и быстро произнося последние.

«Переправа». Глубина воды по пояс.

Задача игры: дать почувствовать сопротивление воды для правильного осуществления гребковых движений рук.

Описание. Играющие выстраиваются в одну шеренгу вдоль боковой стенки бассейна на расстоянии вытянутой руки друг от друга. По команде воспитателя они все вместе начинают «переправляться на другой берег».

Продвижению в воде дети помогают гребковыми движениями рук, приговаривая хором: Толкаюсь, толкаюсь руками о воду, Вода помогает мне выбрать дорогу.

Правила. Нельзя толкать друг друга и брызгаться.

Методические указания. Следить, чтобы пальцы рук были сомкнутыми. Пояснить различие между гребками рукой с сомкнутыми и разведенными пальцами.

«Бегом за мячом!». Глубина воды по пояс.

Задача игры: закрепить у детей навык смело входить в воду и передвигаться в ней.

Описание. Играющие становятся на берегу в одну шеренгу лицом к воде на расстоянии шага друг от друга. На расстоянии 4—6 м от берега находятся плавающие предметы (мячи, круги), количество которых равно числу играющих. По сигналу воспитателя ребята бегут за этими предметами и возвращаются на берег. Выигрывает тот, кто первым займет свое место на берегу. Если ребенок первым прибежал на берег, но нарушил правила, он не получает первого места.

Правила. Нельзя забегать за условное место, толкать друг друга, подставлять подножки и мешать бегу товарищей.

Методические указания. Вариант игры: в воде находятся плавающие предметы, количество которых равно половине числа играющих. По сигналу воспитателя ребята бегут за ними и возвращаются на берег. Выигравшими считаются те, кому достанутся предметы.

«Найди себе пару»

Задача игры: приучать детей ориентироваться в необычных условиях, упражнять в ходьбе парами.

Описание: Дети ходят по бассейну в разных направлениях. По сигналу «Найди себе пару!» они становятся в пары (с кем им хочется), берутся за руки и идут в парах.

Правила: Дети выбирают пару по своему желанию. Нельзя тянуть друг друга, толкать.

Методические указания: Не торопиться подавать сигналы. Дать возможность детям самим стать в пары. При необходимости оказывать им помощь. При повторении игры детям можно раздать цветные пластмассовые шары. По сигналу «Найди себе пару!» дети, у которых шары одинакового цвета, становятся в пары. Затем по сигналу они и снова разбегаются. Во время бега шары надо держать поднятыми вверх.