

## 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 высыпает 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», показывают, 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 необъемные 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.

