

Приклади ігор із хусткою KLANZA

У вас є цей колір?

Педагог розкладає хустку на підлозі. Діти стають навколо неї, обираючи для себе сектор певного кольору. Якщо гравців більше, ніж кольорових секторів хустки, біля кожного з них можуть стояти двоє-троє дітей. За командою вихователя діти стають босоніж на хустку. Коли звучить музика вони стрибають за годинниковою стрілкою по секторах. Коли музика затихає, діти мають зупинитися на якомусь секторі та назвати щось такого ж кольору, наприклад предмет одягу, фрукт, овоч тощо.

Дощова хмара

Вихователь об'єднує дітей у дві команди. Перша команда тримає хустку — «дощову хмару». Друга стоїть з протилежного боку кімнати. За сигналом вихователя діти з «дощовою хмарою» біжать назустріч другій команді й намагаються їх накрити. Діти, яких спіймали, збільшують «дощову хмару». Після того, як усіх зловили, команди міняються ролями.

Привиди

Кілька охочих сідає на підлогу, а решта накриває їх хусткою — це «привиди». За сигналом ведучого «привиди» підводяться, обертаються кілька разів і йдуть до місця, яке назве ведучий: до дверей, протилежного кута кімнати тощо. Мета гри — разом піти в правильному напрямку.

Імена

Діти сідають на хустку. Вони кидають м'яч одне одному, називаючи своє ім'я та ім'я того, кому кидають м'яч, наприклад Аня до Каті, Катя до Андрія, Андрій до Максима — і так до закінчення гри. Далі гру можна ускладнити — до імен додати назву кольору, на якому сидять діти. Тоді наступний гравець має теж сказати колір, на якому сидить. Хто сказав неправильно ім'я або колір — вибуває.

Карусель

Діти тримають за ручки натягнуту хустку на висоті талії. Співають пісню, яку вивчили напередодні, та передають хустку за годинниковою стрілкою. Починають з повільного співу, поступово збільшують темп. За сигналом педагога діти передають хустку проти годинникової стрілки. Діти, які збилися, не передали хустку, припинили співати чи заспівали неправильно слова, — вибувають.

Кого бракує?

Діти стають кружка, заплющують очі, тримають хустку на висоті талії. Вихователь обирає одного або кількох гравців і торкається до їхніх плечей. Ці діти йдуть під хустку. Відтак за сигналом вихователя усі розплющують очі та вгадують, хто під хусткою.

Різноколірні предмети

Вихователь кладе на хустку дрібні предмети різного кольору. Завдання дітей згрупувати предмети певного кольору на одному секторі хустки. Наприклад червоні льодяники та конструктор — на червоному, сині іграшки — на синьому. Відтак діти підраховують предмети одного кольору, порівнюють їх кількість.

Дзига

Діти стають кружка, тримають хустку. Посередині хустки конус зі стрілкою. Ведучий вмикає мелодію, і група ритмічно рухається по колу. Коли музика припиняється, всі зупиняються. Стрілка вказуватиме на дитину, яка має виконати дію, запропоновану ведучим. Відтак гра продовжується.

Вирушаємо в подорож

Діти піднімають із землі хустку — повітряну кулю — і роздмухують її — наповнюють кулю теплим повітрям. Для того щоб під час польоту повітряна куля була рівномірно завантажена, ведучий пропонує дітям стати кружка на однаковій відстані одне від одного та взяти до рук хустку. Подорож починається. Усі стоять близько одне до одного, тому хустка лежить на підлозі. Діти повільно віддаляються, розтягують кулю та промовляють: «Моя куле, вирости велика. Повітряна куля виростає, аж страх переповнює, бац!». При слові «переповнює» підкидають хустку вгору, присідають, куля складається — діти «приземляються» в невідомому краї.

Чудовисько озера Лох-Несс

Діти сідають навколо хустки, піднімають її до висоти підборіддя. Під хусткою — дитина, що виконує роль чудовиська озера Лох-Несс. Коли всі заплющують очі, воно тягне когось під хустку. За сигналом ведучого діти розплющують очі та вгадують, хто зник. Той, хто вгадав, стає чудовиськом.