

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад № 30»



Общеразвивающая программа
«Выходи играть!»

Возраст: старший дошкольный возраст

Срок реализации: 1 год

2017 -2018 г.
Анжеро-Судженск

Содержание

Введение	4
1. Новизна, актуальность программы	5
2. Цель и задачи	5
3. Отличительные особенности программы.....	5
4. Ожидаемые результаты реализации программы	5
5. Методическое и материально-техническое обеспечение.....	6
6. Содержание программы.	7
6.1 Перечень дворовых игр по временам года.....	7
6.2 Вводные темы.....	8
6.3 Перечень и описание игр.....	8
7. Литература	41
Приложение.....	42

Составитель: старший воспитатель МБДОУ «ДС № 30» Акимова М.Н.

Общеразвивающая программа «Выходи играть!» является продуктом инновационного проекта по теме «Дворовая игра как средство коммуникативного развития старших дошкольников в ДОУ».

Введение

Сегодня, как никогда осознается ответственность общества за социально — коммуникативное развитие подрастающего поколения. В настоящее время наблюдается разрушение игрового пространства детства. Исчезли шумные детские компании, забыты не только народные игры, но и скакалки, мячи, городки.

Современные дети не играют в дворовые игры, с таким упоением и задором, как играли раньше мы и наши родители, они предпочитают общения с компьютером, телефоном, смартфоном и различными гаджетами, порой, не выходя за пределы собственной комнаты. А ведь игра — это своеобразный результат освоения и присвоения ребенком социокультурного опыта, результат культурной самоидентификации.

Игра — деятельность, в которой ребенок сначала эмоционально, а затем интеллектуально осваивает всю систему человеческих отношений. В детском игровом сообществе это причастность к миру взрослых, соотнесение себя с группой сверстников, проявление дисциплины и адекватности поведения в соответствии с взятой ролью. Именно в игре возникают основные психологические новообразования и развиваются волевые качества. В общении со сверстниками ребенок приобретает уникальный социальный опыт, который положительно скажется на становлении его личности.

Бежит время, сменяют друг друга обитатели детских площадок, но у каждого поколения остается все меньше коллективных дворовых игр, которые объединяют, дают возможность раскрыть свои нравственные качества, вырасти духовно, подружиться с ребятами разного возраста. Этого доброго общения особенно не хватает нам сегодня.

В соответствии с ФГОС педагог детского сада обеспечивает психолого-педагогическую поддержку семьи и повышение компетентности родителей в вопросах развития и образования детей; создает условия для участия родителей в образовательной деятельности. Дети очень любят, когда с ними играет взрослый. Педагог должен помнить, что очень важный момент в игре — преодоление препятствий, достижение целей, самостоятельный поиск, и что не мало важно развиваются коммуникативные навыки детей. Опыт игровой деятельности передавался из поколения поколение именно от старших детей к младшим. Ведь для малыша любой старший ребенок — его «зона ближайшего развития».

Детский сад — самое удачное место для возрождения народных традиций, сплочение в общую игру. Жизнь в детском саду можно сделать более интересной, а образовательный процесс более эффективным, если формы организации познавательной, социально — коммуникативной, физической деятельности воспитанников приблизить к специфическим детским видам деятельности. Такой формой работы является игра и ее разновидность «дворовые» игры. В «дворовой» игре ребенок должен самостоятельно решать разнообразные мыслительные задачи: уметь договариваться, слушать и слышать, выполнять правила, прыгать-бегать, соревноваться, да и веселиться тоже. При этом проявлять сообразительность, умение самостоятельно решать задачи, способность к волевому усилию при достижении поставленной цели.

Исходя из этого, можно считать, что «дворовая» игра является ценным средством развития социальной активности детей. В ней дети охотно преодолевают значительные трудности, развивают способности и умения. На игровой площадке детского сада можно организовать дворовое разновозрастное игровое сообщество, с привлечением родителей, бабушек и дедушек. Цель такого общения не только приобщение детей к здоровому образу жизни и гармонизация детских и детско-родительских отношений, но и передача культурного наследия из поколения в поколение.

Эффектами реализации данного направления будут: развитие коммуникативных навыков старших дошкольников.

1. Новизна, актуальность, программы

Новизна программы—в использовании дворовой игры, народных подвижных игр для решения актуальных вопросов здоровьесбережения и развитии коммуникативных навыков.

Актуальность использования дворовых подвижных игр обусловлена, тем, что, необходимо не просто передавать знания подрастающему поколению, а возродить традицию прошлого века.

Направленность программы

Социально - педагогическая

Педагогическая целесообразность. Программа «Выходи играть!» поможет создать поведенческую модель, направленную на развитие коммуникативных навыков, умение делать самостоятельный выбор, принимать решения, ориентироваться в информационном пространстве.

Программа составлена с учетом основного вида детской деятельности связывает процессы обучения, воспитания и развития в соответствии с нормативно - правовой базой, с учетом требований СанПиН.

2. Цель и задачи программы

Цель программы - создание благоприятных условий для **развития коммуникативных навыков**; формирование устойчивого интереса к подвижным дворовым играм; привитие и нравственных норм поведения через знакомство с правилами подвижных дворовых игр.

Задачи:

Обучающие:

сформировать у детей начальные знания о «дворовой игре»;
научить играть в дворовые игры;
обучить элементарным правилам в подвижных игр;

Воспитательные:

воспитать чувство товарищества, взаимовыручки, командный спортивный дух;
воспитать и развить художественный вкус к дворовой игре;

Развивающие:

- развивать коммуникативные навыки;
- обеспечить двигательную активность
- познакомить воспитанников с разнообразием подвижных дворовых игр и возможностью использовать их при организации досуга;
- развивать сообразительность, речь, воображение, коммуникативные умения, внимание, ловкость, инициативу, быстроту реакции.

3. Отличительные особенности программы

Безусловно, подвижные дворовые игры всегда существовали в нашей жизни и в досуговой деятельности детей прошлого поколения. Это игры, в которые играли наши бабушки и дедушки. Но в данной программе оптимально учтены потребности и возможности детей старшего дошкольного возраста, а также расширен выбор народных дворовых игр. Отличительной особенностью программы «Выходи играть!», является то, что она даёт возможность ребёнку попробовать свои силы в разных видах игр. Оптимальный набор подвижных дворовых игр и особенности педагогического сопровождения обеспечивают достижение целей программы.

Программа ориентирована на детей старшего дошкольного возраста- 5-7 лет.

Срок реализации 1 год. Запланированный срок реализации программы реален для достижения поставленной цели.

Время, отведенное на игру в режиме дня:

- 1 и 2 половина вне непосредственно образовательной деятельности, во время отведенное на прогулку или свободную игровую деятельность.
- в помещении (группа или музыкальный зал);
- 2 дня в неделю (вторник, четверг – осень, зима, весна), (понедельник, среда, пятница – лето).

Форма проведения – групповая, подгрупповая.

Продолжительность игр– 30 - 40 мин.

Сигнал на игру: звуковой, атрибут (персонаж).

Выбор игры: по желанию, считалкой, зазывалкой, с помощью дидактического пособия цветка «Ромашка».

4. Ожидаемые результаты реализации программы

К концу обучения прогнозируем следующие результаты воспитания и развития:

- воспитанники будут проявлять повышенный интерес к участию в коллективной игровой деятельности;
- сформируются коммуникативные навыки.
- родители будут активнее участвовать в совместной с детьми деятельности, в частности – досуговой и игровой;
- научатся элементарным правилам дворовой игры;

Способы определения результативности:

Педагогическое наблюдение, диагностика развития коммуникативных навыков.

5. Методическое и материально-техническое обеспечение

Методы обучения, в основе которых лежит способ организации игры:

- словесные (объяснение педагога правил игры);
- наглядные (показ педагогом приемов игры);
- практические (собственно игра с комментариями педагога по ходу).

Использование средств ТСО и ИКТ:

- проектор;
- принтер;
- ламинатор;
- магнитофон;
- фотоаппарат;

Создание:

- картотека дворовых игр на старший дошкольный возраст
- стенд «Дворовая игра – это интересно».

Оформление:

- альбом «Играем в дворовые игры»;
- папка – передвижка «Игры наших бабушек и дедушек»;
- фото газета «А мы играем в «Классики», «Картошку» и многое другое!»;
- буклет «Дворовая игра – возвращение к народным традициям».

Для родителей:

- разработан сценарий родительского собрания;
- буклет «Дворовые игры для детей»;
- памятка «Советы по проведению дворовой игры»;
- консультация «Играем в дворовые игры, развиваем коммуникативные навыки».

Материально-техническая база для реализации программы предполагает наличие и использование в учреждении:

- просторной игровой или спортивной площадки на открытом воздухе,

- спортивного зала на случай плохой погоды; оборудования, необходимого для проведения игр (мячи, длинные и короткие скакалки, кегли, обручи, ленты и др.).

Спортивные игры «Городки», «Бадминтон».

6. Содержание программы «Выходи играть»

6.1 Перечень дворовых игр по временам года

Осень		Зима		Весна		Лето	
сентябрь	1. «Яблонька» 2. «Коза Рогатая» 3. «Дедушка Семак» 4. «Яша» 5. «Шел козел по лесу» 6. «Колобок» 7. «Баба Яга» 8. «Испорченный телефон»	декабрь	1. «Пришла зима» 2. «А мы - пингвинчики и нам не холодно» 3. «Ловцы снега» 4. «Варежка» 5. «Спит у елки дед Мороз» 6. «Снежная баба» 7. «Белые медведи» 8. «Метелица»	март	1. «Колечко» 2. «Море волнуется» 3. «Съедобное-несъедобное» 4. «Секреты» 5. «Кандалы» 6. «Тише едешь» 7. «День-ночь» 8. «Выше ноги от земли»	июнь	1. «Десятки с мячом» 2. «Свечи» 3. «Чай-выручай» 4. «Три пятнадцать» 5. «Маляр и краски» 6. «Клубочек» 7. «А вы поедите на бал» 8. «Вышибалы» 9. «Собачка» 10. «Черевички-стоп» 11. «Садовник» 12. «Соедини точки»
октябрь	1. «Зайцы в огороде» 2. Кот «ананас» 3. «Капуста» 4. «Яблоко» 5. «Золотые ворота» 6. «У дядюшки Трифона» 7. «Перебежки» 8. «Змейка»	январь	1. «Пришла зима» 2. «Снеговик» 3. «Капельки и льдинки» 4. «Два Мороза» 5. «Снежный ком» 6. «Варежка» 7. «Салки со снежками» 8. «Золотые ворота»	апрель	1. «Колечко» 2. «День-ночь» 3. «Кандолы» 4. «Выше ноги от земли» 5. «Я знаю 5 имен» 5. «Черевички скок» 6. «Собачки» 7. «Домик, елочка, гномик, полочка» 8. «Тише едешь»	июль	1. «Краски» 2. «Испорченный телефон» 3. «Летела корова» 4. «Путаница» 5. «Классики» 6. «А вы поедите на бал» 7. «Казаки разбойники» 8. «Клубочек» 9. «Колечко - колечко» 10. «Жираф» 11. «Вышибалы» 12. «Рисуй за мной»

ноябрь	1.«Съедобное – несъедобное» 2.«Вибивной» 3.«Заря» 4.«Веревоочка» 5.«Пескаръ» 6.«Платочек-летуночек» 7.«Подбрось-поймай» 8.«Попади в цель»	февраль	1.«Мороз» 2.«Жмурки» 3.«Северный олень» 4.«Два Мороза» 5.«Снеговик» 6.«Метелица» 7.«Варежка» 8.«Ловцы снега»	май	1.«Резиночка» 2.«Испорченный телефон» 3.«Путаница» 4.«День-ночь» 5.«Выше ноги то земли» 6.«Я знаю 5 имен» 7.«Картошка» 8.«Вышивалы»	август	1.«Классикаи» 2.«Колечко-колечко» 3.«Домик, елочка, гномик, полочка» 4.«Выше ноги от земли» 5.«Три-пятнадцать» 6.«Летела корова» 7.«Хале-хале – стоп» 8.«Классики» 9.«Четыре стихии» 10.«Цепи кованы» 11.«Казачи-разбойники» 12.«Чай-выручай»
--------	--	---------	---	-----	--	--------	--

6.2 Вводные темы:

1. Тема «Путешествие в историю дворовой игры».

Цель: Познакомить детей с играми прошлого века. Закреплять правила безопасности и поведения при коллективных играх.

Форма проведения: занятие – путешествие.

2. Тема «Во что играли наши бабушки и дедушки?»

Цель: Помочь определить игры прошлого века и современные. Находить сходство и различия.

Форма проведения: Презентация, беседа.

6.3 Перечень и описание игр

«Яблонька» (массовая)

Цель: развивать ритмичность, координацию движений и слова, творческое воображение, менять характер движения в соответствии с текстом. Учить четко пропевать (проговаривать) все слова и слоги. Прививать любовь к родному краю через образ яблоньки.

Количество играющих: от 8 до 15 детей.

Описание игры: Дети идут по кругу и поют на мотив песни «Каравай».

Ребенок-Яблонька – в центре:

Как на нашем огороде (идут по кругу)

Стоит яблонька в саду.

Вот такой вышины (руки вверх)

Вот такой ширины (расширяют круг)

Будем яблоньку трясти (идут к «Яблоньке», выполняя скользящие Чтобы яблочк унести хлопки).

Ну, а ты, не зевай, (отходят назад, грозя пальчиком)

Нас скорее догоняй.

(С окончанием слов дети разбегаются, а «Яблонька» их ловит; пойманный ребенок становится «Яблонькой»).

«Коза рогатая» (массовая)

Цель: учить выполнять правила игры. Ходить по кругу, под шаг проговаривать слова. Воспитывать выдержку, терпение, быстроту реакции. Продолжать знакомить детей с народными играми.

Количество играющих: от 8 до 15 детей.

Описание игры: Дети идут хороводом, в центре «Коза» идет в обратном направлении движению по кругу.

Дети поют:

Идет коза рогатая за малыши ребятами. Кто соску сосет, молока не пьет, Того бу-забоду, на рога посажу Дети разбегаются. Коза пятнает – дети становятся козлятами (до кого дотронулась «Коза», уходят в «стойло».)

Повтор игры: по желанию детей.

«Дедушка Семак» (массовая)

Цель: Помочь детям в накоплении духовных ценностей. Учить детей находить своё место в творческом процессе, независимо от одарённости. Знакомить детей с традициями своего края. Развивать память. Учить уважению к старшим, друг к другу и к труду. *Оборудование:* шапка для дедушки.

Описание игры: играющие, взявшись за руки, становятся в круг. В центр круга выбирается один водящий. Двигаясь по кругу простым шагом, все приговаривают:

Здравствуй дедушка Семак, Пospел ли твой мак?

ВОДЯЩИЙ: Маки, маки-маковочки

Золотые головочки

Только посадил!

ДЕТИ: Здравствуй дедушка Семак,

Пospел ли твой мак?

ВОДЯЩИЙ: Маки, маки-маковочки

Золотые головочки

Только взoшёл!

ДЕТИ: Здравствуй дедушка Семак,

Пospел ли твой мак?

ВОДЯЩИЙ: Маки, маки-маковочки

Золотые головочки

Только вырос!

ДЕТИ: Здравствуй дедушка Семак,

Пospел ли твой мак?

ВОДЯЩИЙ: Маки, маки-маковочки,

Золотые головочки

Только поспел!

ДЕТИ: Молотить пора! (И слегка хлопают ладонью по водящему, пока тот не скажет: «Обмолотил».)

ВОДЯЩИЙ: Обмолотил!

После этого все должны быстро убежать за линию круга. Водящий должен кого-то схватить и поставить вместо себя

«Яша» (массовая)

Цель: Учить петь хором, слушать друг друга, выполнять правила игры, узнавать голоса своих друзей.

Описание игры: Дети стоят хороводом. В центре Яша(накрыт платком).

Дети идут по кругу, поют:

Сиди, сиди, Яша, ты забава наша.

Погрызи орехи для своей потехи.

(Яша кружится)

Яша, стой, не кружи, кто позвал тебя, скажи.

Один ребенок: Яша!

Яша отгадывает по голосу, кто его позвал.

«Шел Козел по лесу»

Цель: Развивать эмоциональное отношение к игре. Действовать в соответствии с текстом. Передавать движениями ритмический рисунок музыки. Соблюдать правила игры.

Описание игры: Дети идут по кругу, поют. В центре Козел, идетпротивоходом.

Шел козел по лесу, по лесу. По лесу.

Нашел себе принцессу, принцессу, принцессу. (*Выбирает девочку*) Давай с тобой попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем.

ножками подрыгаем. Подрыгаем, подрыгаем

хвостиком помашем, помашем, помашем

весело попляшем, попляшем, попляшем.

Далее снова дети идут по кругу, в центре идут Козел и Принцесса, далее выбирает каждый себе пару.

Баба Яга

Цель: Учить ловкости, быстрой реакции, ориентировке в пространстве.

Эмоционально откликаться на содержание игры.

Описание игры: Дети идут по кругу, поют. В центре Баба Яга идет против ходом.

Бабка Ежка, костяная ножка! С печки упала, ножку сломала. А потом говорит: У меня нога болит!

Пошла на улицу, раздавила курицу. Пошла на бар – раздавила самовар. Пошла на лужайку – испугала зайку!

Дети убегают от Бабы Яги, та догоняет детей, скачет на одной ноге.

«Зайцы в огороде»

Цель: развитие у детей умения прыгать на двух ногах, на одной ноге счередованием правой, левой.

Описание игры: Дети делятся на две группы. Одна группа изображает«зайцев», другая группа «плетень». Дети, изображающие «плетень», берутся за руки и поднимают их вверх, проговаривая слова: «Заяц, заяц, не войдешь в наш с тобою огород. Плетень, заплетайся, зайцы лезут - спасайся». Группа,

которая изображает «зайцев» на эти слова выполняет прыжки, подлазит под «плетень», а «плетень» на слово «спасайся» - приседает. Зайцы, которые не успели пролезть под «плетень» - выходят из игры, остальные продолжают играть.

«Кот Апанас»

Цель: развитие быстроты, ловкости и ориентирования в пространстве.

Описание игры: Играющие образуют круг, в центре круга два ведущих «кота».

Дети задают «котам» вопросы, а «коты» на эти вопросы отвечают. Дети и «коты» повторяют такие слова:

Дети: Кот, кот, на чем стоишь?

Кот: На дубу.

Дети: За что держишься?

Кот: За сук.

Дети: На суку что?

Кот: Ульи.

Дети: В ульях что?

Кот: Мед.

Дети: Мед для кого?

Кот: Для меня и сына моего.

Дети: А для нас что?

Кот: Глины на лопате.

Дети подходят к «котам», раскручивают их, при этом приговаривают такие слова: «Кот Апанас, три года лови нас, три года лови нас, да нас не осаливай!».

Дети разбегаются в разные стороны, а «коты» их догоняют. До кого они дотронутся, тот играющий приседает. Кого «коты» не осаливают, тот играющий становится победителем игры.

«Капуста» (массовая)

Цель: Воспитывать коммуникативность, чувство коллективизма.

Описание игры: Дети стоят по кругу, быстро передают мяч, неторопливо поют:

Вейся, вейся, капуста моя,

Вейся, вейся, белая.

Как мне, капустке, виться

Как мне зимой не валиться!

По окончании пения, у кого остался мяч в руках, он его быстро кладёт на землю. Начинаем капусту «завивать» - идём по кругу быстро, пока не «завьются» все играющие вокруг водящего, пока не получится вилок капусты. Затем капуста начинает развиваться за последним, пока не придёт опять в исходное положение. Игра всё время сопровождается пением.

«Яблоко» (для праздника)

Цель: Развивать быстроту реакции и устойчивое равновесие, коммуникативность, чувство коллективизма.

Описание игры: Выбирается водящий он в центре круга, который образуют играющие, водящий произносит слова: «Яблоко, червивое яблоко

Ветер дует, оно падает».

Когда водящий произносит эти слова, игроки бегут по кругу, с окончанием фразы, все должны быстро присесть на корточки. Тот, кто не сумеет, это выполнить (сделает хотя бы шаг, упадёт, расцепит руки) становится в круг, победители 3-4 игрока.

«Золотые ворота»

Цель: Развивать коллективизм.

Описание игры: Выбираются по считалке двое игроков, они отходят в сторону, договариваются, кто из них буде «солнцем», а кто «луной»

Затем они становятся лицом друг к другу, берутся за руки образуя ворота, остальные играющие берутся за руки цепочкой и проходят в ворота приговаривая:

Золотые ворота

Пропускают не всегда:

Первый раз прощается

Второй раз запрещается

А, на третий разбегаются

Не пропустим вас!

На последние слова, ворота закрываются, того кто не успел пройти,

«У дядюшки Трифона»

Цель: Развивать творческое воображение

Описание игры: Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий. Играющие ходят по кругу и говорят нараспев слова:

дядюшки Трифона Было семеро детей, Семеро сыновей Они не пили, не ели, Друг на друга смотрели. Разом делали, как я!

На последних словах все начинают повторять его жесты. Тот, кто повторил движения лучше всех, становится ведущим.

Перебежки (командная)

Цель: Развитие ориентации в пространстве, развивать скорость, ловкость, внимание.

Описание игры: Команды стоят лицом друг к другу на расстоянии 10м.

ДЕТИ: Надоело так стоять, будем бегать и играть.

А потом будем стараться, мы местами поменяемся.

Раз, два, три — беги!

(Одновременно команды меняются местами.)

«Змейка»

Цель: Развивать внимание и ловкость. Научить детей выдержке.

Описание игры: 5-6 детей стоят в кругу, остальные стоят вне круга цепочкой, взявшись за руки. По команде дети в кругу поднимают руки, а дети цепочкой проходят через круг, не отпуская рук. По команде, дети в кругу приседают.

«Четыре стихии»

Цель: развитие у детей внимания и быстроты реакции.

Описание игры: Играющие стоят по кругу. Ведущий договаривается с остальными играющими, что на слово «земля», все должны присесть, на слово «вода» - вытянуть руки вперед, на слово «воздух» - поднять руки вверх, на слово «огонь» - произвести вращение руками в лучезапястных и локтевых суставах. Кто ошибается, тот проигрывает.

«Домик, елочка, гномик, полочка»

Цель: развитие у детей внимания, координации движений, быстроты реакций.

Описание игры: Играющие стоят по кругу на расстояние вытянутых рук друг от друга. По сигналу ведущего «домик» дети изображают двумя руками крышу над головой, на слово «елочка» становятся на одну ногу, руки опускают вниз, на слово «гномик» приседают на корточки, руки кладут на колени, на слово «полочка» - в и.п. стоя, руки кладут перед собой. Кто ошибается, тот проигрывает.

«Тише едешь, дальше будешь»

Цель: развитие быстроты, ловкости, смекалки, находчивости и сообразительности.

Описание игры: Все игроки становятся с одной стороны "дороги", водящий - с другой стороны, и поворачивается ко всем спиной. Водящий произносит: "Тише едешь-дальше будешь. Стоп!" Фразу можно произносить как угодно - намеренно затягивая слова, всё предложение, или например, начинать медленно и затем резко и быстро заканчивать ее - в общем, привносить элемент неожиданности в игру. В это время все игроки пытаются как можно дальше пробежать-пройти к финишу, на слове "стоп" замирают. После слова СТОП водящий оборачивается. Если он увидел движение какого-то игрока (кто не успел замереть, или остановиться из-за скорости).

разгона) - тот выбывает из игры. Побеждает тот, кто первым доберется к финишу и дотронется до водящего - он занимает его место, и игра начинается сначала.

«Веселые кружочки»

Цель: Учить детей ориентироваться в пространстве; развивать динамические стороны общения (легкость вступления в контакт, инициативность, готовность к общению).

Описание игры: Выбирается ведущий.

Дети, держась за руки, идут по кругу. Проговаривая слова, выполняют соответствующие движения:

Мы идем, идем по кругу,

Все шагаем друг за другом.

Мы в ладоши хлопаем (*хлопают*), Мы ногами топаем (*топают*), На качелях вкатаем (*качают сцепленными руками*) И кружочки разбиваем!

Ведущий отпускает правую руку и ведет детей к ребенку, стоящему напротив, разбивая один круг на два. Ребенок, у которого правая рука свободна, становится ведущим во втором кругу и он заводит новый круг. Игра продолжается, пока не образуются пары.

«Дед Семак» (без предмета)

Цель: Развивать быстроту движений и реакции.

Описание игры: Выбирается «Дед Семак», остальные игроки делают круг, в центре круга «Дед». Играющие идут по кругу приговаривая:

«Маки, маки, маковочки
Золотые головочки

Дед Смак поспел твой мак?

«Дед»- нет, только посадил! (идут в обратную сторону).

«Маки, маки, маковочки

Золотые головочки»

Дед Семак поспел твой мак?

«Дед»- поспел! Дети подходят к деду и бьют его кулачками, он злится и догоняет убегающих, пойманный становится «Дедом Семаком».

Игра «Репка»

Цель: Развивать чувство коллективизма, коммуникативность.

Описание игры: Все играющие, встают в круг, берутся за руки, идут по кругу приговаривая:

«Зелёная репка, держись крепко Кто оборвётся, тот не вернётся Раз, два, три - начало игры».

(все начинают проворачиваться во круг себя, кто как захочет, но при этом стараются, не расцепить руки), так же вернутся в и.п, та пара которая расцепилась покидает игру, становится в центр круга, игра продолжается.

«Жмурка»

Цель: Развивать ориентировку в пространстве с завязанными глазами.

Описание игры: Выбирается «жмурка» и «бубенец»,они внутри круга, жмурка с завязанными глазами, бубенец с бубенцом (можно использовать хлопки, вместо бубна! Кто ни будь раскручивает жмурку, приговаривая слова:

Трынцы-брынцы бубенцы,

Позолочены концы.

Кто, во бубенцы играет.

Того жмурка не поймает!

После чего, жмурка ловит бубенца, потом бубенец становится жмуркой, а жмурку выбирают нового (можно несколько жмуток и бубенцов одновременно).

«Кто быстрее соберёт» (командная)

Цель: Развитие ловкости,внимания.

Количество команд:

Описание игры: Дети делятся на4команды и выбирают капитана.

Капитан объявляет, что его команда будет собирать. (*Каштаны,жёлуди,орехи, шишки.*) По площадке разбросаны,вперемешку каштаны,жёлуди,шишки, орехи. По команде дети бегают вокруг площадки, по следующей команде дети собирают назначенные предметы в корзину своей команды.

«Попади в цель»

Цель: Развитие меткости, глазомера.

Описание игры: Дети делятся на2-4команды. Каждая команда становится в круг вокруг корзины, на расстоянии двух метров. Дети берут из

корзины находящиеся в ней предметы (шишки, орехи, жёлуди, каштаны).

Бросают в корзину с расстояния двух метров.

«Не выпусти мяч из круга»

Цель: Развивать ловкость и быстроту реакции.

Описание игры: Дети в кругу и по команде передают мяч ногой. Задача: не выпустить мяч из круга. По команде игра прекращается, и подсчитываются количество потерь мяча.

«Съедобное – несъедобное»

Цель: развитие у детей быстроты реакций, смекалки и сообразительности.

Описание игры: Дети стоят в кругу. Резинка натянута под коленями у детей. Ведущий называет съедобные-несъедобные предметы. На съедобные - дети стоят на месте, а на несъедобные - выставляют одну ногу за резинку. Кто ошибается, тот выходит из игры.

«Выбивной»

Цель: развитие быстроты реакции, ловкости.

Описание игры: Двое детей (выбираются считалкой или добровольно) встают с двух сторон площадки, расстояние от одного до другого зависит от ширины площадки или просто от настроения. «Выбиваемые» встают в центре. Задача выбивающих: перебрасываясь мячом, попасть им в выбиваемых игроков. Те, в свою очередь, должны пытаться увернуться. Игрок, которого выбили, выбывает из игры (отходит в сторонку). Но его могут "спасти" его товарищи, если им удастся поймать мяч в руки. Ловить мяч можно только на лету, ни в коем случае не от земли. Кто поймал мяч от земли - выбывает. Если выбиты несколько человек, то игрок поймавший мяч, сам выбирает из них того, кому следует вернуться в игру. Когда в команде "выбиваемых" остается один игрок, то он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. В случае удачи вся его команда возвращается в игру, в противном случае команды меняются местами.

«Заря» (с платочком)

Цель: Развивать быстроту движений и реакции

Описание игры: Выбирается водящий, у него в руках лента, водящий ходит по кругу сзади детей стоящих, руки за спиной и говорит слова:

Заря -зарница,
Красная девица,
По полю ходила,
Ключи обронила, ключи золотые,
Ленты голубые,
Кольца обвитые-
За водой пошла!

Последними словами водящий осторожно кладёт платок на плечо одному из играющих, который заметив это, быстро берёт платок, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарёй.

«Верёвочка» (со скакалкой)

Цель: Развивать прыгучесть, быстроту реакции.

Описание игры: Выбирается ловишка со скакалкой в руке в центре круга, остальные становятся по кругу, ведущий приговаривая слова: «Я верёвочку кручу,

Рыбку я, поймать хочу»

Раз, два, не зевай

Выше ты подпрыгивай!

На последние слова, ловишка вращает скакалку сложенную в двое по земле, пытаюсь поймать, подпрыгивающих детей. Пойманные покидают игру.

«Пескарь» (с канатом)

Цель: Развивать преодоление чувства страха перед вращающим канатом

Описание игры: Выбираются два рыбака (дети или взрослые, они вращают канат приговаривая:

«В воде водится пескарь,

Он конечно рыбий царь.

Но его я проведу,

Плен к нему не попаду.

Раз, два, три плыви!

На последние слова: играющие пробегают по вращающимся канатом, тот кого коснулся канат, считается пойманным, выходит из игры. Победителями могут стать 3-4 ребёнка.

«Платочек-летуночек»

Цель: Развивать быстроту реакции и движения, чувство коллективизма

Описание игры: Выбирается водящий, у него в руках платок, второй платок у одного из игроков, по сигналу игроки начинают перемещаться по площадке, передавая платок друг другу. Задача водящего поймать того игрока, в руках, которого находится платок. Продолжить игру можно, выбрав другого водящего.

«Пришла зима» (массовая)

Цель игры: развитие памяти, двигательных и коммуникативных способностей.

Количество играющих детей: от 10 до 20 детей.

Описание игры: Задача участников этой игры — быстро и четко показывать то, что говорит ведущий. Все игроки выстраиваются в большой круг. Ведущий говорит: «Пришла зима» — все прыгают на месте. По команде «Пошел снег» все должны встать на месте и покружиться вокруг себя, подняв руки вверх. Команда «Завыла вьюга» — все бегут по кругу. По сигналу ведущего «Началась метель» игроки стараются идти на полусогнутых ногах. «Намела метель сугробов» — все должны присесть, наклонить голову и обхватить ноги руками. Сначала ведущий произносит команды медленно, затем все быстрее и быстрее. Участник, который замешкался или выполнил другое действие, выбывает из игры.

Количество повторов игры: 5 - 6 раз

«А мы — пингвинчики, а нам не холодно!» (командная)

Цель игры: совершенствовать технику прыжков с продвижением вперед, упражнять в передаче мяча партнёру, развивать точность, глазомер, скоростно-силовые качества.

Количество команд: от 2 команд

Описание игры: участники делятся на команды и выстраиваются в колонны на старте. Игроки команд, которые стоят первыми, держат в руках мяч. По сигналу ведущего они помещают мяч между ног и направляются к финишу со словами: «А мы — пингвинчики, а нам не холодно, а мы на севере живем!». Дойдя до финишной черты, игроки перебрасывают мяч своей команде. Та команда, чей игрок пришел первым, получает очко. После этого ведущий дает сигнал следующим игрокам, и так далее. Команда, чей игрок забывает приговаривать по пути, штрафует на одно очко. В конце игры очки подсчитываются и объявляется победитель.

Количество повторов игры: 3 – 4 раза.

«Ловцы снега» (командная)

Цель: совершенствовать технику метания снежков в цель, развивать точность, глазомер.

Количество команд: от 2 команд.

Описание игры: все участники игры делятся на команды. От каждой команды выбирается ловец снега. Ловец берет ведро и становится на противоположной линии от метателей, выстроенных в колонны. По сигналу ведущего игроки, стоящие первыми, должны забросить снежок в ведро ловца. Ловец может помогать своей команде, но ему нельзя двигаться с места. Команда, забросившая снежок, получает очко. Затем ведущий дает сигнал следующему игроку, и так, пока все игроки не поучаствуют в процессе. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

Количество повторов игры: 3 – 4 раза.

«Варежка» (массовая)

Цель игры: совершенствовать технику метания в цель, развивать точность, глазомер.

Количество играющих детей: от 8 до 15 детей.

Описание игры: для игры нужно большое количество участников – приглашайте всех, кто гуляет с детьми рядом с вами! Если Вы собираетесь играть в холодную погоду – то возьмите с собой дополнительную варежку, с которой мы и будем играть. Если погода теплая и игроки могут снять свои варежки с рук – пусть играют своими рукавичками.

Выбираются по считалке двое водящих. Первый водящий встает в центр круга, второй водящий – за ним на расстоянии. Все остальные участники игры встают вокруг них в большой хоровод, взявшись за руки. Все встают так, что первый водящий находится в кругу, а второй – за кругом.

Первый водящий должен бросить варежку и попасть ей («запятнать») второго водящего. Игроки в кругу мешают ему это сделать, поднимая руки и отбивая ими варежку обратно в круг, их задача – защищать второго водящего.

Если второго игрока выбили, то он становится в центр круга и становится первым водящим. Чтобы найти ему пару – второго водящего – бывший первый водящий приглашает из круга кого-то на свой выбор. Он бросает свою варежку вверх – кто ее поймает – тот и будет играть в роли второго водящего. И игра повторяется снова.

Если второго игрока не выбили варежкой, то первый водящий продолжает играть свою роль.

Количество повторов игры: 3 – 4 раза.

«Кто быстрее» (командная)

Цель игры: развитие быстроты, ловкости, укрепление мышц ног.

Количество играющих детей: от 6 человек

Оборудование: санки, флажки

Описание игры: На игровом поле отмечают флажками линии старта и финиша. Игроки делятся на команды по 3 человека. Первые номера каждой команды становятся впереди саней на стартовую линию и берутся за веревку; вторые садятся на санки, а третьи встают позади для подталкивания. По сигналу ведущего тройки везут санки вперед до линии финиша к своему флажку, огибают его и быстро меняются местами: первые номера встают назад для подталкивания, вторые берут веревку, а третьи садятся на санки, и сразу без сигнала тройки снова везут санки к стартовой линии. Огибают флажок, снова меняются местами и едут к финишу. Когда последний ребенок, подталкивающий санки, встанет на финишную линию, он берет флажок в руки и поднимает его вверх. Выигрывает тройка, первая поднявшая флажок.

Количество повторов игры: 3 – 4 раз.

«Белые медведи» (массовая)

Цель игры: упражнять в беге с увертыванием от ловящих; воспитывать решительность, умение адекватно реагировать на проигрыш; формировать быстроту и выносливость; способствовать укреплению мышечного корсета позвоночника.

Количество играющих детей: от 10 до 20 детей.

Описание игры: В углу площадки обозначается льдина. На ней стоят двое водящих - белые медведи. Остальные на площадке - медвежата. По сигналу водящие, взявшись за руки, выбегают на площадку и ловят медвежат - догоняют игрока и берут его в свою цепочку. Других медвежат они ловят уже вместе.

Игра продолжается до тех пор, пока в цепочке не окажутся все медвежата.

Игрокам не разрешается разъединять руки белых медведей и вырываться, когда их поймают.

Количество повторов игры: 5 – 6 раз

«Метелица» (массовая)

Цель игры: развитие творческих, двигательных и коммуникативных способностей.

Количество играющих детей: от 10 до 20 детей.

Описание игры:

1. Вдоль по улице метелица идет, скоро все она дорожки заметет (*идут по кругу*).

2. Запрягаем, да, мы в сани лошадей, в лес поедem за дровами поскорей (*руки перед грудью, имитируем, что едим на лошадях*).

3. Рысью, рысью друг за другом поспешим, и скорёхенько до леса докатим (*бегут, высоко поднимая колени*).

4. Топорами мы ударим дружно в раз, только щепочки по лесу полетят (*останавливаемся, руки соединяем в «топор» махи вниз*).

5. А руками – то прихлопывать все в раз (*дети хлопают*).

6. А ногами – то притопывать все в раз (*топаем ногами*).

Ну, Мороз, теперь не страшен ты для нас! (*прыжки*).

Количество повторов игры: 5 - 6 раз

«Снеговик» (массовая)

Цель игры: развитие творческих, двигательных и коммуникативных способностей.

Количество играющих детей: от 10 до 20 детей.

Материалы: шапочка «Снеговика»; рукавицы.

Описание игры: Считалкой выбирают водящего снеговика, он одевает шапочку и рукавицы. Снеговик встаёт на одну из сторон площадки, остальные дети на противоположной стороне в шеренгу. По сигналу дети начинают двигаться к Снеговiku, при этом наклоняются, выполняя имитационные движения "

набирают снег, лепят снежки", проговаривают слова игры, на последние слова-дети бросают снежки в Снеговика.

" Из холодного снежка

Слепим мы снеговика.

Он огромен и сердит

Во дворе один стоит.

Сколько можно так стоять

Будешь с нами ты играть?"

Снеговик отвечает:

" Буду, буду я играть,

Буду вас я догонять!

Замораживать!"

Снеговик догоняет детей, дотрагивается рукавицей до плеча ребёнка, тот встаёт "замороженный"

Игра заканчивается, когда Снеговик" заморозит" всех детей.

Количество повторов игры: 5 - 6 раз

«Два Мороза» (массовая)

Цель игры: развитие двигательных, творческих и коммуникативных способностей, ловкости движений.

Количество играющих детей: от 10 до 20 детей.

Описание игры: На противоположных сторонах игровой площадки отмечаются линиями 2 дома. Расстояние между ними 10—15 м. Выбираются два Мороза. Все остальные — дети. Они собираются в одном из домов, а посередине, на улице, стоят два Мороза. Они обращаются к ребятам:

Мы два брата молодых,

Два Мороза удалых.

Я — Мороз-Красный нос.

Я — Мороз-Синий нос.

Кто из вас решится

В путь-дорогу пуститься?

Дети хором отвечают:

Не боимся мы угроз,

И не страшен нам мороз!

После этих слов игроки бегут из одного дома в другой. Морозы ловят, «замораживают» перебегающих, и те сейчас же останавливаются и замирают неподвижно. Затем Морозы с детьми опять ведут такой же разговор, и дети перебегают в другой дом. Пойманных можно «разморозить», если при перебежке кто-то из игроков дотронется до них рукой. Перебежку проводят 2—3 раза, после чего выбираются новые Морозы. Игра начинается сначала. В конце игры отмечаются лучшая пара водящих, а также лучшие ребята, не попавшие Морозам ни разу.

Особые замечания: игроки выбегают из дома только после слов: «И не страшен нам мороз!» Нельзя задерживаться в доме и возвращаться в него сразу после того, как выбежали. В том и другом случае игрок считается пойманным.

Осаленный Морозом игрок останавливается и стоит на том месте, где его «заморозили».

Количество повторов игры: 3-4 раза

«Снежный ком» (массовая)

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

Количество играющих детей: от 20 детей

Описание игры: Слова повторяются несколько раз с ускорением темпа.

Мы лепили снежный ком (*идем хороводом по кругу*). Я иду за ним шажком. Ком все больше становился и быстрее покатился. Ком все больше становился и быстрее покатился (*ускоряемся и в речи и в движениях*) Ком все больше становился и быстрее покатился (*еще ускоряемся*) Угодил в калитку! Бух! Развалился! (*аккуратно приседаем*) Из сугроба вылезаем (*встаем*) И одежду отряхаем.

Количество повторов игры: 5 – 6 раз

«Салки со снежками» (коллективная)

Цель игры: развитие ловкости, меткости, выносливости.

Количество играющих детей: от 6 человек

Материал: снежки

Описание игры: Игра проводится на площадке 30 х 15 м. В ее центре чертят небольшой круг — место для водящего и его помощников. Выбирают водящего, остальные игроки разбегаются по площадке. Задача водящего — осалить подготовленными снежками игроков, которые бегают по площадке. Осаленные игроки становятся помощниками водящего, встают в круг и получают право тоже осаливать игроков за кругом. Таким образом, по ходу игры постепенно уменьшается число игроков, свободно бегающих по площадке. Игра заканчивается, когда остается один не осаленный игрок. Он — победитель и может стать водящим при повторной игре.

Количество повторов игры: 3-4 раза

«Золотые ворота» (массовая)

Цель игры: развивать, развивать быстроту, ловкость, глазомер, совершенствовать ориентировку в пространстве. Упражнять в ходьбе цепочкой.

Количество играющих детей: от 10 человек (чётное количество)

Описание игры: Два игрока встают лицом друг к другу и поднимают вверх руки – это «Ворота». Остальные игроки берутся друг за друга так, чтобы получилась цепочка. Игроки – «ворота» говорят стишок, а цепочка должна быстро пройти между ними.

Золотые ворота

Пропускают не всегда.

Первый раз прощается,

Второй раз – запрещается,
А на третий раз –
Не пропустим вас.

С этими словами руки опускаются, «Ворота захлопываются». Те дети, которые оказались пойманными, становятся дополнительными воротами. «Ворота» побеждают, если им удастся поймать всех игроков.

Количество повторов игры: 5 – 6 раз

«Мороз» (хороводная)

Цель игры: развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, выдержке. Упражнять в ходьбе и беге.

Количество играющих детей: от 10 до 30 детей

Описание игры: Перед игрой выбирают считалкой водящего – «Мороза». Дети встают в круг и берутся за руки. «Мороз» встает в центр круга. Водят хоровод и говорят:

Идет Зимушка-Зима,

У ней белая коса.

С ней идут три тетки –

Белые поддевки:

Метель, Вьюга да Пурга.

У тех теток есть слуга:

Злющий дядька Мороз,

Кого схватит – тот замерз!

После этих слов дети разбегаются, а «Мороз» старается их осалить, «заморозить». Тот, кого морозу удалось осалить должен замереть на месте, расставив руки в сторону. Остальные игроки могут его «разморозить» – бросить в него снежком (и, конечно, попасть). Когда все игроки, кроме одного, заморожены, игра заканчивается и последний, самый ловкий игрок, становится новым «Морозом».

Количество повторов игры: 5-6 раз

«Жмурки» (массовая)

Цель игры: развивать умение действовать по сигналу, учить ориентироваться в пространстве, соблюдать правила игры.

Количество играющих детей: от 10 детей.

Описание игры: Выбирается «жмурка». Ему завязывают глаза, заставляют повернуться несколько раз вокруг себя. Между играющими и «жмуркой» завязывается диалог:

- кот, кот, на чем стоишь

- на квашне.

- что в квашне?

- квас

- лови мышей, а не нас.

После этих слов участники разбегаются, а «жмурка» их ловит. Кого он поймал – тот становится «жмуркой»

Количество повторов игры: 3-4 раза

«Десятки» с мячом (играют двое, трое детей).

1. Ударить мяч о стенку и поймать его (один раз).
2. Мяч о стенку с поворотом вокруг себя на 180 градусов и поймать (два раза).
3. Мяч о стенку и поймать после отскока от пола (три раза)
4. То же с поворотом вокруг себя на 180 градусов (четыре раза)
5. Мяч бросить о стенку, хлопнуть в ладоши и поймать (пять раз)
6. Мяч бросить о стенку под ногой и поймать (шесть раз)
7. Мяч бросить вверх, хлопнуть в ладоши и поймать (семь раз)
8. «Корзина»- мяч подбросить вверх руки сложить кольцом и пропустить мяч в «кольцо» (восемь раз)
9. Бросить мяч о стенку, хлопнуть руками по коленям и поймать мяч. (девять раз)
10. Отбивание мяча о пол (десять раз)

Если упражнение не получилось, мяч передается другому игроку. После потери мяча игра возобновляется с того кона, на котором заронил.

«Свечки»

Описание:

Все дети встают в круг, а водящий становится в центр круга, бросает мяч как можно выше над собой и громко кричит имя одного из игроков. Все дети кидаются врассыпную, стараясь убежать как можно дальше от центра круга. Тот, чье имя было названо, ловит мяч и кричит: «Стоп!» Все должны остановиться, а водящий пытается мячом попасть в ближайшего от него игрока. Если ему это удалось, то этот игрок становится водящим.

Правила:

Водящий должен делать «свечку», бросая мяч как можно выше.

Ловить мяч можно после отскока от земли.

После слова «стоп!» нельзя сходить с места.

«Чай-выручай»

Описание:

Из играющих выбирается ловишка. Его задача пятнать убегающих. Те дети, кого «осалил» ловишка, вытягивают руки в стороны и кричат: «Чай, чай, выручай». Задача игроков: освободить того, кого запятнал ловишка, дотронувшись до руки «осаленного» и самому убежать от ловишки.

Правила:

«Осаленному» нельзя сходить с места.

«Ловишка» меняется через 3-5 минут.

«Три – пятнадцать»

Описание:

Дети становятся в круг (6-7 человек), выставляя вперед одну ногу (в центр круга), говорят хором: «Три-пятнадцать!»- и отпрыгивают назад. Далее один из игроков начинает прыгать на одного из играющих, стоящих рядом, стараясь наступить ему на ногу. Игрок, в сторону которого прыгают, должен одновременно отпрыгнуть назад, и в свою очередь сделать прыжок в сторону рядом стоящего игрока, также стараясь наступить на ногу соседу, если ему это удастся, то сосед выходит из игры. Игра продолжается, пока в игре останется один победитель.

Наступать на ногу надо аккуратно, только обозначая движение.

“Маляр и краски”

Описание:

Перед началом игры выбирают «маляра» и «хозяйку красок». Остальные дети становятся «красками», каждый ребенок выбирает себе цвет, но так, чтобы «маляр» не услышал его названия. Водящий приходит в магазин и, обращаясь к «хозяйке», говорит:

-Я маляр в синих штанах

-На коленке латка,

-Во рту шоколадка,

-Пришел за краской.

-Разрешите взять?

«Хозяйка» отвечает: « У меня красок много, какую тебе?»

«Маляр» называет цвет краски. Если такого цвета нет, «хозяйка» говорит: «Иди по голубой дорожке на одной ножке»,- и назначает число прыжков.

Все «краски» сидят рядышком на лавке и ждут, какой цвет назовет «маляр». Названная краска должна вскочить с места и успеть добежать до противоположного конца площадки или комнаты, где можно будет укрыться за линией. Если «краска» убежала и «маляр» не успел ее осалить или поймать, то диалог начинается снова. Обычно, по условиям игры «маляр» должен насобирать не менее пяти красок. Затем выбирают новых ведущих «хозяйку» и «маляра» и присваивают «краскам» новые имена. Игра начинается заново.

Правила:

Маляр не должен ловить «краску», когда она только поднимается со стула.

Нельзя двум игрокам выбирать название одной краски.

«Клубочек»

Описание:

(В игре участвуют не менее 10 человек).

Считалкой выбирают водящего – «бабку», которая становится спиной к детям, на расстоянии 2-3 метров. Все остальные дети становятся в круг и крепко держатся за руки. Их задача – запутать «нитку» так, чтобы «бабке» было трудно их распутать. Можно пролезать под рукой, перешагивать через сцепленные руки и т.д. Как только «нитка» запутается, дети кричат: «Бабка, бабка, распутай нитки!» После этих слов «бабка» поворачивается лицом к детям, идет к ним и распутывает «нитки».

Правило: детям, стоящим в кругу, нельзя расцеплять руки, пока «бабка» не распутает все «нитки»

«А Вы поедете на бал?»

Правила игры:

Водящим произносится следующая считалка:

«Да и «нет» не говорите, черное – белое не называйте, Вы поедете на бал?»

Задачей является запутывание игрока. Затем водящий должен задавать самые разнообразные уточняющие вопросы, например, в чем или с чем поедет, имя жениха или какой окраски брюки и платье. Задачей игрока является правильный ответ на вопрос, без использования слов — *нет, да, белый и черный*. Игра станет интересней, если водящий станет перемешивать сложные вопросы с простыми вопросами, при этом изменяя интонацию с темпом речи.

Игра развивает:

С помощью игры вырабатывается умение нестандартного мышления, слезка за своей речью, удерживание внимания и быстрота нахождения выхода из определившейся ситуации.

«Вышибалы»

Правила:

Дети делятся на две равные команды. По жеребьевке или считалке определяются «вышибалы». «Вышибалы» делятся на две группы и становятся на расстоянии 6-7 метров на заранее прочерченных линиях. У них в руках мяч. В середине (в кругу) – другая команда, которую будут выбивать мячом. Игра начинается по сигналу. Задача детей в кругу – увернуться от мяча. Игрок, которого выбили мячом, выходит из круга. Если кто-нибудь из детей в кругу ловит мяч, то выбитый ранее игрок возвращается в круг. Когда дети в кругу ловят мяч, то этот мяч считается, как запас и, если выбивают игрока, то он остается в игре. Игра продолжается до тех пор, пока не будут выбиты все игроки. Затем команды меняются местами.

Варианты:

Вышибала кидает мяч вверх, крича: «Бомба», – все должны сесть и не шевелиться, если при этом мяч попадает на игрока, тот выходит с поля.

Вышибала говорит: «Торпеда», – и пускает мяч катиться по земле, все игроки должны пропустить мяч между ногами.

Оставшийся один, игрок может выручить всю команду, если его не выбьют мячом столько раз, сколько ему полных лет, в этом случае вся команда заходит в круг и игра продолжается.

До игры дети договариваются, считать ли игрока выбитым, если мяч отскочил от земли, а потом “попал” в игрока.

«Собачка»

Описание:

Как правило, эта игра рассчитана на троих игроков. При помощи считалочки, выбирают собачку. Двое кидают друг другу мяч, а третий (собачка), стоявший в центре, должен забрать у них мяч. У кого забрали мяч, тот становится «собачкой».

«Черевички – стоп»

Описание:

Для этой игры нужно как минимум 4 игрока и собственно мяч. Один из участников берет в руки мяч и встает перед всеми остальными игроками, которые стоят строем, или по кругу вокруг него. Он кидает мяч вверх и называет имя одного из игроков. Тот, чье имя назвали, ловит мяч, а остальные разбегаются в разные стороны. Поймать мяч нужно, как можно быстрее и сразу же закричать: «Черевички-стоп». Все должны остановиться.

Водящий с мячом выбирает любого игрока, до которого ему нужно будет добраться и дотронуться до него мячом.

Выбрав «дорожку», водящий подсчитывает и озвучивает, сколько и какие он сделает шаги, чтобы добраться до игрока. Шаги в каждой компании могут несколько отличаться, но в целом придерживаются следующих характеристик:

- гигантские — максимально широкие шаги участника
- человеческие — обычные шаги
- муравьиные — пятку одной ноги ставят строго перед носком другой
- утиные — шаги на корточках
- лягушачьи — шаг в виде прыжка
- верблюжьи — сначала нужно плюнуть, а потом дойти до плева

Водящий выбирает и говорит: «До Славы 5 гигантских шагов, 9 муравьиных и 1 лягушачий». Игрок выполняет все шаги, держа в руках мяч. Добравшись до места, он должен кинуть мяч в игрока, к которому шел. Если он его задел, тот становится водящим. Если игрок увернулся от мяча или поймал в руки — водящим остается тот же игрок. И все начинается сначала.

«Я садовником родился»

Правила игры:

Каждый из участников игры должен выбрать себе имя из названия цветков и сообщить его водящему — садовнику с остальными игроками. После чего водящий говорит считалочку:

«Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме...»,

говоря в конце имя цветка. Далее между игроком и водящим происходит диалог, во время которого игроком произносится название цветка, которое присутствует в команде. Участник с названным именем обязан отозваться. Если кто-нибудь спутал название цветка или никак не отреагировал, то должен будет отдать свой фант, то есть любую вещь. Фанты разыгрываются по окончании игры.

«Садовник» становится спиной к игрокам, достается вещь и водящему задается вопрос - «Что делать этому игроку?»

«Садовником» назначается задание, к примеру, спеть песню или попрыгать, рассказать стихотворение. После отработки своего фанта, его возвращают игроку.

Игра развивает:

Данная игра способствует развитию памяти, внимания, готовности и смелости находиться в ответе за собственные поступки.

«Краски» (монах)

Описание:

Нужно выбрать двух игроков «продавца» и «покупателя», а остальные будут «краски». Каждая «краска» загадывает свой цвет на ухо «продавцу», который запоминает и следит, чтобы цвета не повторялись. Когда все расселись, подходит «покупатель» (монах), и они заводят такой диалог:

- Тук, тук.
- Кто там?
- Я монах в красных штанах, синей рубашке, приехал на собаке.
- Зачем пришел?
- За краской.
- За какой?

Называет цвет. Если такого цвета нет, то «продавец» говорит: «Такой краски нет, скажи по дорожке на одной ножке». «Покупатель» должен пропрыгать вокруг скамейки, вернуться и снова попытаться. Если краска угадана «продавец» называет цену (до 10). Пока тот "платит", хлопая по ладони «продавца», «краска» убегает. Потом монах должен поймать краску. Если поймал, садится на скамейку к краскам, а краска становится монахом. Если не поймал, игра продолжается с теми же персонажами.

«Прятки с домом»

Описание:

На игровой площадке очерчивается дом и определяется кон - то место где будет «жмурка» «застукивать» найденного игрока. Выбранный детьми водящий встает около дома, закрывает глаза и ждет, пока все спрячутся и кричит: «Раз, два, три, четыре, пять, я иду искать, кто не спрятался, я не виноват! Первая (вторая, третья и т.д.) «курица» жмурится!» После этих слов идет искать детей. Каждого найденного он громко называет по имени, бежит к дому и

«застукивает» его - стучит рукой по кону и кричит: «Тук- тук за Таню» (называет имя ребенка, которого увидел), затем снова идет искать, до тех пор, пока не будут найдены все игроки.

Когда «жмурка» ищет детей, тот, кого уже «застукали», может подсказывать другим игрокам о приближении «жмурки» словами: «Топор, топор сиди как вор!» - значит, «жмурка» подошел близко, если «Пила, пила, лети, как стрела», - можно бежать к кону.

«Я знаю пять имен...»

Описание:

Число игроков не ограничено. Однако сильно много не желательно, в виду того, что участникам придется долго ждать своей очереди. Итак, игроки по очереди берут мяч и бьют им о землю. При каждом ударе произносят одно слово. «Я знаю пять имен мальчиков: Вася — раз, Петя-два, Леша — три, Вова-четыре, Дима — пять» . Закончив этот ряд слов, переходят к следующему: «Я знаю пять имен девочек (названий городов, рек, озер, марок машин, животных, птиц, цветов и т.д.)».

Если игрок ошибается или долго думает, или «теряет» мяч, ход переходит к следующему игроку. Когда мяч возвращается к этому игроку, то он продолжает с того места, на котором допустил ошибку.

«Картошка»

Описание:

Как и в вышибалах, чем больше игроков — тем веселее. Все участники встают в круг и перебрасывают друг другу мяч, как в волейбол. Если игрок не отбил или удержал мяч в руках, он садится на корточки в центр круга (становится картошкой). Остальные продолжают играть до тех пор, пока не выявится победитель.

Однако, любой из игроков может «выкопать» картошку, попав в игрока, сидящего в центре круга, мячом. Игрок, которого коснулся мяч, возвращается к игре. Если же, тот, кто хотел выбить мячом сидевших в центре, так сказать, промазал, то он сам садится в центр круга.

Сама «картошка» тоже может себя спасти, поймав летящий мяч. При этом все игроки, сидящие в центре, возвращаются к игре, а тот игрок из рук которого был пойман мяч, занимает их место.

«Цепи кованы»

Описание:

Количество игроков: от 8 человек. Все играющие делятся на две команды. Каждая команда становится в шеренгу, игроки берутся за руки. Шеренги располагаются друг напротив друга (на расстоянии примерно 10 метров). Первая команда команда громко кричит: «Цепи-цепи кованы, раскуйте нас!»

Вторая команда, стоящая напротив спрашивает:

«Кто из нас?»

Игроки первой команды называют имя любого игрока из второй команды.

Игрок, чье имя названо, разбегается и пытается прорвать цепь команды-противников. Здесь очень важно рассчитать «слабое звено».

Если удастся разорвать цепь, то игрок, сделавший это, возвращается в свою команду, и берет с собой одного человека из команды противника - того, кто оказался «слабым звеном». Так цепь первой команды становится на одного человека длиннее.

Если же игроку не удалось разорвать цепь, он сам становится в команду противников.

Цель игры – перетащить всех игроков из команды противника в свою цепь.

«Поросята и котята»

Описание:

Количество игроков: от 6 человек. Все игроки делятся на две команды. Одна команда поросят, другая – котят. Затем все игроки перемешиваются и закрывают глаза. По команде ведущего: «Раз, два, три, начали», поросята начинают хрюкать, а котята мяукать.

Цель игры: как можно быстрее найти своих товарищей (поросят или котят) и при этом не подглядывать.

«Невод»

Описание:

Эта игра проходит на ограниченной площадке, за ее пределы никому выходить нельзя. Водящие – два игрока (если играющих много, то водящими могут быть три человека). Водящие – невод, остальные игроки – рыбки. Задача невода наловить как можно больше рыбы.

Все игроки бегают по площадке и невод ловит (окружает) рыб. Если рыба попалась, то она сама становится частью невода, то есть он увеличивается на одного игрока.

Рыбы не могут рвать невод, то есть расцеплять руки водящих, чтобы проскочить.

Выигрывает тот, кто дольше всех смог продержаться и не попасть в невод.

«Бешенная змейка»

Описание:

Чем больше народу играет в эту игру, тем интереснее. Все игроки выстраиваются в колонну по одному и держат друг друга за талию. Водящий – это первый игрок колонны. Его задача – осалить последнего игрока. Итак, первый игрок бежит за «хвостом» и все участники за ним. Получается, чем быстрее «голова» бежит, тем быстрее удаляется от нее «хвост». Нужно

найти удобный момент, когда хвост находится на более близком расстоянии и осалить его. Осаленный игрок становится перед ведущим, и теперь он ловит хвост колонны.

«Колечко»

Описание:

Интереснее играть, когда детей много. Игроки садятся на скамейку, выставляют руки вперед, сложив ладони "лодочкой". Ведущий зажимает между ладонками колечко (или другую маленькую вещь, но кольцо лучше, потому что плоское). Потом проходит через весь ряд игроков, вкладывая свои ладони в ладони игроков. Одному из них ведущий незаметно кладет колечко. Все держат ладони сложенными до конца, а тот, у кого в руках кольцо старается ничем себя не выдать. Теперь ведущий произносит: "Колечко - колечко, выйди на крылечко!"

Игрок с кольцом в руках должен выскочить, а другие стараются его поймать. Если он пойман, возвращается на скамейку. Если посчастливилось выбраться, он становится новым ведущим. Какое счастье было получить колечко и почувствовать себя избранным!

«Съедобное-несъедобное»

Все рассаживаются на скамейку, а ведущий с мячом становится напротив. Ведущий называет предмет и одновременно бросает мяч первому игроку. Тот должен отбить мяч, если названный предмет несъедобный, или же поймать, если съедобный. Вообще, игра очень веселая, особенно, когда «съедаешь» что-то не то.

«Испорченный телефон»

Все игроки рассаживаются в рядок на лавку. Первый шепчет на ухо рядом сидящему любое слово (существительное), но шепчет быстро и не слишком разборчиво. Второй, таким же образом, шепчет третьему то, что услышал. Последний игрок называет вслух слово, которое услышал, а первый называет слово – оригинал.

«Летела корова...»

Количество игроков: от 3 человек. Все игроки становятся в круг и соединяют руки таким образом: ладонь правой руки игрок кладет сверху левой руки соседнего игрока. На ладонь левой руки каждого игрока сверху должна лечь ладонь соседа слева.

Теперь игроки начинают по одному слову произносить считалочку и одновременно хлопать руками (правой рукой по ладони соседа слева):
Летела корова

Пролетала над домом
Читала газету
Под номером...

Следующий игрок произносит цифру. Игроки продолжают хлопать и считать (одна цифра- один хлопок). Тот игрок, которому выпадает назвать загаданную цифру, должен сильнее хлопнуть по руке соседа, а задача того вовремя (не раньше!) отдернуть руку. Выбывает тот, кто ошибся. Игра длится до победителя, которым становится самый ловкий.

Игры с цветными мелками

"Путаница".

С одной стороны воображаемого поля рисуем животных, с другой - то, чем они питаются, задача ребенка - мелками соединить корм с животными.

"Алфавитные бусы".

Если ребенок хорошо знает все буквы, но плохо ориентируется в их местоположении в алфавите, поиграйте в кружочки с буквами внутри. Нужно "собрать в бусы", соединив бусы-кружочки с буквами в алфавитном порядке. Сначала ребенку понадобится ваша помощь, потом он будет с удовольствием справляться с заданием сам.

"Рисуй за мной".

Игра - классический урок рисования, только не за мольбертом, а на асфальте: рисуем, ребенок рисует за взрослым. Играть можно заранее рассказав, что и как будем рисовать и продемонстрировав весь процесс от начала до конца, предложив ребенку его повторить. А можно рисовать "сюрприз молчком": договоритесь, что сюрприз получится только тогда, когда просто молча повторять движения мелками за взрослым. Что получится? немного терпения? У вас зайчик? У малыша тоже!

"Рисуют все".

Все рисуем кто что хочет, а затем объединяем рисунки общим рассказом. Как правило, получается очень смешно

"Зайки, грейтесь на солнышке".

Рисуем на асфальте с десяток солнышек - это будут домики, где зайки будут греться на солнышке, и где они в безопасности. Один игрок - лиса, остальные - зайки. Лиса приглашает заек на прогулку, они выходят, лиса старается поймать зайку, зайки же стараются убежать и спрятаться в безопасное место - в домики-солнышки. Пойманный лисой зайка становится лисой.

«Классики»

Правила игры:

Для игры необходимы асфальтовая площадка, мелки и камушек. На площадке рисуются мелком клеточки, в которых имеются цифры с определенной последовательностью. Прыгать можно и самому. Главным в игре считается попадание в клетку камнем, затем нужно до нее допрыгать на двух или одной ноге, а потом вернуться назад таким же образом. Самый удачливый игрок - тот, у которого получилось пройти путь от единицы до десяти. Число игроков может быть совершенно любое.

Игра развивает:

Благодаря игре развивается умение концентрироваться, меткость и ловкость, а для малышей – изучение и знание цифр.

«Резиночки»

Правила игры:

Главным атрибутом игры девочек является бельевая резинка. Самое идеальное число играющих составляет до четырех человек. Каждая из участниц осуществляет на различной высоте прыжковые комбинации с фигурами. Высота - от щиколоток до шеи. Натянутая на уровне бедра резинка для прыжков носила загадочное название - пожэпэ. После того как прыгунья совершает ошибку, она меняется местами с другой участницей, и надевает резинку на себя. Когда в игре принимает участие четыре игрока, то пары будут меняться местами тогда, когда два игрока одной пары по очереди допустят ошибки.

Игра развивает:

Данная игра способствует развитию вестибулярного аппарата, координации движения и внимательности. Она учит не только тренироваться, но достойно побеждать и проигрывать. Девочки во время игры становятся друзьями, несмотря на то, что в данную минуту они являются соперницами.

«Бояре»

Правила игры:

Все участники данной русской народной и старинной игры должны разделить на две команды, становятся шеренгами напротив друг друга, при этом, взявшись за руки. Расстояние около 10–15 метров. В процессе движения навстречу друг к другу, все участники произносят по очереди следующие слова – «Бояре, а мы к вам пришли, дорогие, а мы к вам пришли». Заканчивается диалог - «Бояре, отворяйте ворота, отдавайте нам невесту навсегда». Игрок, выбранный на роль невесты, после этого должен, разбежавшись, прорвать цепь своего противника. При удачной попытке игрок остается в своей команде, а при неудачном исходе - в другой. Начинает очередной кон проигравшая команда. Целью игры является сбор наибольшего количества участников.

Игра развивает:

С помощью этой забавы развивается умение командной игры и способность выигрывать, когда один против всех.

«Море волнуется раз»

Правила игры:

Принцип игры заключается в следующем. Отвернувшись от игроков, ведущий произносит такие слова:

Море волнуется раз,

Море волнуется два,

Море волнуется три,

Морская фигура на месте замри!

В то время как говорит водящий, все участники игры хаотично должны двигаться в любом направлении и порядке, при этом изображая движения волн при помощи рук. Лишь замолкает водящий, и всем игрокам необходимо замереть в какой-либо позе. После чего водящий на свой выбор подходит и дотрагивается до одного из игроков, который должен будет изобразить в движении собственную фигуру. Водящий пытается угадать, что это такое. Если он затрудняется это сделать, то участник, чья фигура не была разгадана, делается водящим.

Игра развивает:

Игра способствует развитию воображения, артистичности и спонтанности.

«Едешь тише - будешь дальше»

Правила игры:

В задачу водящего входит следующее – встав к участникам спиной на специальной линии финиша, при этом, чем дальше между участниками и водящим расстояние, тем лучше. Он громко произносит слова:

«Тише едешь, дальше будешь — стоп».

Во время произношения, причем, водящий это может делать в любом темпе, все участники игры пытаются бежать к финишу как можно дальше. В момент, когда замолкает водящий, необходимо застыть на месте. Игрок, который остановиться не успел или произвёл случайное движение, должен покинуть игру. Победителем считается тот, кто первым окажется на линии финиша, дотронувшись до водящего.

Игра развивает:

Благодаря этой игре развивается координация движения, умение реагировать быстро на изменяющиеся обстоятельства и быстрота бега.

«Колдунчики»

Правила игры:

Данная игра основана на том, что участники должны убегать от водящего, который пытается догнать участника и дотронуться до него рукой, то есть — осаливает игрока. После чего осаленный расставляет руки, но другой участник имеет право подбежать, и, дотронувшись до него, «выручить» его. Водящий не должен далеко отходить от осаленного игрока и нельзя подпускать никого к нему.

Существует летний вариант, когда можно использовать «брызгалки», поливая водой, друг друга. Как правило, спустя минут пять от начала игры, игроки становятся все мокрые, но очень радостные.

Игра развивает:

С помощью данной игры развивается быстрота бега и соображения, и умение радоваться всему происходящему.

«Казак-разбойник»

Правила игры:

Все игроки разделяются на команды — «казак» и «разбойник», и договариваются о территории игры, например, улица, подъезд или двор. После чего «разбойниками» загадывается секретное слово, а «казак» в это время отходит от них, чтобы не видеть. Затем «разбойники» стараются убежать, при этом обозначая стрелками направление движения, к примеру, на деревьях или асфальте. Поначалу они бегут группой, затем разбегаются в разные стороны, пытаясь стрелками путать «казака». В задачу «казака» входит обнаружение «разбойников», которых приводят в «тюрьму» и стараются от них узнать секретное слово. Победа присваивается «казаку» в том случае, если они узнают это слово или поймают всех «разбойников».

Игра развивает:

Благодаря данной игре развиваются навыки разведчика, умение ориентации на местности и преданность «своим».

«Двенадцать палочек»

Правила игры:

Эта игра похожа на классические прятки. Двенадцать палочек небольшого размера укладывают на «рычаг», к примеру, досочку с подложенным под нее камушком, таким образом, чтобы создать рычаг. Задачей водящего является сбор палочек и укладывание на рычаг, после чего он с закрытыми глазами произносит считалочку и отправляется искать спрятавшихся игроков. При обнаружении кого-либо, водящий спешит к «рычагу», разбивает там палочки и называет имя того, кто был найден. Теперь этот игрок делается водящим. В случае, когда обнаруженный участник опережает самого водящего и первый разбивает палочки, водящий не изменяется.

Игра развивает:

Игра помогает развитию быстроты бега при возникновении необходимости и грамотности прятаться.

«Пять имен»

Правила игры:

Один из игроков берет в руки мячик и произносит следующие слова - «Я знаю одно имя девочки», ударяя при этом при помощи одной руки мячик о землю и называя имя девочки. Далее игра продолжается с разнообразными

вариациями, например - «Я знаю одно животное», «Я знаю одно имя мальчика», «Я знаю один город» или «Я знаю один цвет». После использования всех комбинаций, игроком произносятся те же считалки, но уже со счетом два - «Я знаю два имени девочки». Игру продолжают до десяти. При отбивании мяча, если игроком не был произнесен ответ, ход передается следующему участнику. После того как мяч пройдет через всех игроков, он отдаётся первому по счету, и тот продолжает игру с ошибочной фразы. Победа достается тому игроку, который первый достигает в речовке десяти.

Игра развивает:

С помощью игры можно развивать эрудицию, а также способность корректировать собственные ошибки и продвигаться дальше.

«Съедобное или несъедобное»

Правила игры:

Участники игры встают или садятся в один ряд. Одному из игроков водящий бросает мячик, называя одновременно какой-либо предмет, при этом игрок должен поймать мяч, если «съедобный» предмет, или отбить его, если несъедобный. Задачей водящего является запутывание игроков. К примеру, в «картошке – яблоко - моркови - дыне» вдруг назвать «утюг». При ошибке игрок делается водящим. С увеличением скорости бросания мяча и названия предметов, игра становится интереснее и азартнее.

Игра развивает

Игра способствует развитию чувства юмора, умению слушать очень внимательно и реагировать достаточно быстро.

«Колечко-колечко»

Правила игры:

Усевшись в ряд, все игроки лодочкой складывают ладони, при этом водящий в кулаке прячет незначительный предмет, к примеру, колечко или монетку. Обходя по очереди всех игроков, и вкладывая свою руку в «лодочку» игрока, произносит считалку:

«Я ношу-ношу колечко и кому-то подарю».

В задачу водящего входит совершенно незаметно «колечко» передать другому игроку и затем произнести такие слова:

«Колечко-колечко, выйди на крылечко!»

Участник, у которого оказался предмет, должен вскочить и попытаться убежать. Задачей других участников является его задержание.

Игра развивает:

Игра развивает решительность и быстроту действий, и способность слежки за манипуляциями других.

«Казачи-разбойники»

Описание:

В казаки-разбойники играют от шести и более человек. Участники оговаривают территорию, на которой будет проходить игра. Разделившись на две команды, они по жребию определяют, кто будет играть за **казаков**, а кто за **разбойников**.

Разбойники совещаются и загадывают пароль.

По сигналу разбойники убегают прятаться казаки не должны подглядывать. Путь передвижения обозначается с помощью стрелок на асфальте и других поверхностях (стенах, заборах), чтобы у казаков были подсказки, где искать. Чаще всего вначале команда бежит вместе, затем разделяется, чтобы запутать соперников. Чем быстрее разбойники убегают и чем запутаннее рисуют стрелочки, тем у них больше шансов надёжно спрятаться.

Казаки в это время обустривают темницу и придумывают, как будут пытаться пленных. Через оговоренный промежуток времени (обычно 15-20 минут) казаки отправляются искать разбойников. Найденного разбойника ловят и отводят в темницу. Там его пытаются (щекочут, подсовывают насекомых, жгут крапивой). Виды пыток заранее оговариваются: они не должны быть жестокими или обидными.

Некоторые источники утверждают, что казак, поймавший разбойника, остаётся в темнице, сторожить его. В других говорится о страже (1-2 человека), которая постоянно следит за разбойниками в темнице, а казаки могут бежать ловить остальных.

Разбойники могут выручать друг друга - например, "нападать" на темницу, хватать охранника, и пока они его держат, пленные могли разбежаться. Казак, конечно, тут же звал на помощь (не всегда это ему удавалось, предусмотрительные разбойники старались вовремя прикрыть ему рот).

Цель казаков вывести секретное слово-пароль. Потом меняются ролями.

«Чай-Чай-Выручай»

Описание:

В начале определяют границу игровой зоны, за которую нельзя забегать и водящего.

Водящий догоняет игроков и тот кого он догнал должен замереть на месте и кричать: «Чай-чай-выручай!» до тех пор, пока его не выручат.

Выручить его может любой из участников, кроме, конечно, водящего, просто дотронувшись до него. При этом задача водящего становится очень непростой, так как он сможет передать свою роль другому только тогда, когда догонит всех остальных игроков, и при условии, что их никто не выручит. В противном случае игра может никогда не закончиться.

«Четыре стихии»

Описание:

По правилам игры участники становятся в круг, в середину которого, встает водящий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: "земля", "вода", "огонь" или "воздух".

Если водящий сказал слово "земля", то тот кто поймал мяч, должен быстро (пока водящий считает до пяти) назвать какое-либо домашнее или дикое животное.

При слове "вода" играющий отвечает названием какой-либо рыбы, водных существ.

При слове "воздух" называются птицы.

При слове "огонь" все должны помахать руками. Затем мяч возвращают водящему.

Если игрок ее успел назвать слово или ошибся – он «платит» фант, или меняются местами с водящим и игра продолжается.

«Звонарь».

Эта игра очень весёлая и интересна тем, что одному игроку - «Звонарю» вешают на шею колокольчик и связывают руки за спиной, чтобы он умышленно не задерживал звук колокольчика. Остальные играющие «слепые» с завязанными глазами ловят «Звонаря». «Звонарь» осторожно увёртывается от «слепых», чтобы не выдать себя звонком. Правило: поймавший «звонаря» меняется с ним местами. Остальные пока отдыхают с развязанными глазами от игры.

«Съедобное-несъедобное».

Играющие встают в круг и начинают перекидывать друг другу мяч, называя при этом различные предметы: съедобные и несъедобные. Если игрок кинул мяч и сказал, например, «яблоко», то другой должен поймать мяч. Если же был назван несъедобный предмет, например, «дом», то мяч нужно отбивать. Игрок, поймавший «несъедобный» мяч или отбивший съедобный, выбывает из игры. Побеждает игрок, продержавшийся дольше всех.

«Чёрное и белое не носить! Да и нет не говорить!».

Это старинная русская игра, ее любили все: в нее играли наши бабушки и прабабушки. Игра начинается так. Все участники усаживаются вокруг стола или на стульях, лавках, расставленных возле стены, или садятся в ряд в саду, во дворе, на площадке Кого-нибудь - по жребии или по считалке - выбирают вожак. Вожак должен задавать вопросы, а все остальные - отвечать ему. Отвечать нужно быстро, не затягивая ответа, а то и играть будет неинтересно. И поправляться нельзя: что сказал, то и сказал! На вопросы и замечания можно отвечать что угодно, только не произносить слова: черное, белое, да, нет. Кто оговорился, даёт вожаку фант - какую-нибудь из своих вещей: платок, значок, ленточку, монетку, орех и тому подобное. Эти фанты потом надо будет выкупать. Эта игра развивает в игроках интеллект и память.

«Секретики».

Нужно собрать всё «самое ценное»: золотишки, фантики, бусинки, красивые камушки. Потом всё это аккуратно разложить в земле и накрыть стёклышком. Всё это делалось тайно. О «секретике» можно было рассказать только самым верным друзьям.

«Колечко».

Все рядком сидели на лавочке, сложив ладони перед собой лодочкой. Водящий обходил всех, точно так же сложив ладони, только у него в них был спрятан маленький предмет – колечко или ещё что-нибудь. Этот предмет тайно клали в «лодочку» одного из сидящих. Потом водящий отходил и говорил: «Колечко-колечко, выйди на крылечко!» Другие должны были догадаться, кому положили колечко, и не дать ему встать. Тот, кому удавалось встать со скамейки, становился водящим.

Список литературы

1. Литвинова М. Ф. «Русские народные подвижные игры». Под редакцией Л. В. Руссковой. М. 2012
2. Детские подвижные игры народов СССР: Пособие для воспитателей детского сада / Сост. А. В. Канеман. – М., 1989
3. Исполатов А. И. 1000 лучших игр, конкурсов, забав для детской компании. – М., 2009
4. Энциклопедия досуга: Книга для детей и взрослых. – М., 1999
5. Якуб С. К. Вспомним забытые игры. – М., 1990
6. Бакулина Т. А. Из истории русских народных подвижных игр / <https://nsportal.ru/detskiy-sad/fizkultura/2012/02/10/iz-istorii-russkikh-narodnykh-podvizhnykh-igr>

Зазывалки на игры

Эй, дружок, не зевай!
Подходи и поиграй
Наши игры разные
Веселые и классные

Мы ребята озорные!
Мы ребята удалые!
Коль с нами пойдешь-
Весело время проведешь!

Мамы с дочками
Папы с сыночками
На веселье соглашаются
Дворовые игры начинаются

Дети, дети все сюда
Здесь дворовая игра
Раз, два, три, четыре, пять
Собираемся играть

Стрелка, стрелка покружись
Всем ребятам покажись
Покажи нам поскорей
Кто из нас тебе милей. Стоп!

Игра «Горелки»:
Раз, два, три, четыре, пять
В городки начнем играть
В цель внимательно кидайте
Городки все развивайте.

Игра «Перетягивание каната»:
И мальчишек и девчат
Вызываю на канат
Десять слева, десять справа
Только мускулы трещат.

Раз, два, три, четыре, пять

Кто пойдет со мной играть?
В прятки, жмурки, догонялки
Соберитесь-ка ребятки
Будем бегать и скакать
Силу, ловкость развивать!

Тай-тай, налетай!
В интересную игру,
А какую – не скажу.
Поиграйте с нами,
Догадайтесь сами!

Эй, девчонки и мальчишки,
Молчуны и шалунишки,
Подбегайте все скорей
Вместе будет веселей!

Эй, народ, веселей!
Поиграть беги скорей:
В прятки, салки и футбол,
Подбегай ко мне гурьбой!

Эй, дружок, не робей!
Подходи ко мне скорей!
Ты не будешь здесь скучать –
Будешь весело играть!

Сценарий «Фестиваль дворовых игр»

Место проведения: музыкально-спортивный зал

Цель:

- Приобщать детей к подвижным дворовым играм;
- Развитие коммуникативных навыков общения;
- Создать радостное, бодрое настроение путем организации активного отдыха.

Задачи:

- Приобщать к русской культуре через дворовые игры.
- Воспитывать интерес к дворовым играм.
- Укреплять здоровье через подвижную игру.
- Совершенствовать спортивные умения и навыки в подвижных играх.
- Развивать выносливость, быстроту реакции, ловкость, координацию движений .
- Совершенствовать сообразительность, находчивость и умение ориентироваться в пространстве.
- Выполнять правила игры.
- Четко проговаривать считалки, диалоги, заклички в играх.
- Формировать способность к взаимодействию с партнерами по игре .

Оформление: украсить спортивный зал шарами, флажками, лентами.

Предварительная работа: Беседа с детьми о старинных дворовых играх, в которые мы, взрослые, их родители, бабушки и дедушки играли в детстве. Знакомство с разными дворовыми играми, их изучение и проигрывание. Просмотр методической литературы по этой теме. Подготовка атрибутов к занятию.

Материал: мяч средний, платок, маски волка, утки, селезня, гуся; скакалка с грузом, коробка с атрибутами для народных игр.

В зале лежат атрибуты для игр, смешанные в корзине. На стене висят картинки – схемы игр, для которых нужно найти атрибуты.

Дети помогают разложить атрибуты по коробкам и предлагают поиграть в эти игры.

Инструктор: А вы знаете эти игры?

Дети: Да! В эти игры мы играем на прогулке, во дворе.

1ребёнок предлагает поиграть в игру» Платок»

Игра « Платок»

Все участники игры встают в круг. Водящий с платочком идет за кругом, кладет его на плечо одному из играющих и быстро бежит по кругу, а тот, кому положили платок, берет его в руку и бежит за водящим. И тот и другой стараются занять свободное место в круге.

Если игрок с платком догонит водящего и сможет положить ему платок на плечо, прежде чем тот займет свободное место в круге, тот вновь становится водящим, а игрок, отдавший платок, занимает свободное место. Если же убегающий первым встанет в круг, то водящим остается игрок с платком. Он идет по кругу, кому-то кладет платочек на плечо, игра продолжается.

Правила:

1. Играющие не должны перебегать через круг.
2. Во время бега не разрешается задевать руками стоящих в круге.
3. Стоящие игроки не должны задерживать бегущих.
4. Играющие не должны поворачиваться в то время, когда водящий выбирает, кому положить на плечо платок.

Указания к проведению:

Чем больше детей примут участие в этой игре, тем шире будет круг, а это значит, что нужно больше приложить усилий, чтобы занять свободное место. Дети в круге стоят друг от друга на расстоянии одного шага.

Правила: Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо ленту.

2 ребёнок: А я тоже знаю игру с платком:

«Горелки с платочком»

Все участники игры строятся в 2 колонны. Водящий стоит от них на расстоянии 2 метров, с платком в руке. Дети хором произносят слова:

Гори, гори масло

Гори, гори ясно

Чтобы не погасло

Глянь на небо, птички летят!

После слов: - птички летят! Игроки последней пары быстро бегут вперёд, кто быстрее возьмёт платок у водящего, проигравший становится водящим (горит).

3 ребёнок: А вот этот мешочек на скакалке для игры «Удочка».

"Удочка" Играющие становятся по кругу, в центре находится водящий держит в руках верёвку, на конце которой привязан мешочек с песком. Педагог вращает верёвку с мешочком по кругу над землёй (полом), а дети прыгают на двух ногах вверх, стараясь, чтобы мешочек не задел их ног. Описав мешочком два - три круга, педагог делает паузу, во время которой подсчитывается количество детей, чьих ног коснулся мешочек, и даются необходимые указания по выполнению прыжков. Игра повторяется 2-3 раза.

4 ребёнок: А вот я знаю *игру* «Гуси — лебеди» — давайте поиграем

Участники игры выбирают волка и хозяина (*считалкой*), а остальные гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой — живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет переключка между хозяином и гусями:

- Гуси-гуси!

— Га – га – га.

— Есть хотите?

— Да-да-да.

— Ну, летите домой!

— Серый волк под горой, не пускает нас домой!

— Ну, летите, как хотите, только крылья берегите.

Гуси бегут домой, волк пытается их поймать. Пойманные, выходят из игры

Правила: Гуси «бегут» по всей площадке. Волк должен ловить после слов: «Ну, летите, как хотите, только крылья берегите »

Инструктор: Ребята, отгадайте загадку:

Бьют ногой его и палкой

Никому его не жалко

А за что беднягу бьют?

Да за то, что он надут!

Что это дети? (Мяч)

3 ребёнок: Я знаю игру, которая называется «Вышибалы».

Правила игры:

- Игроки делятся на вышибал и водящих.

- Вышибалы встают в 5-10 метрах друг от друга.

- Водящие встают между ними.

- Вышибалы стараются вышибить водящих с помощью мяча.

- Водящие уворачиваются от мяча и могут ловить «свечки» (*мяч до того, как он ударится о землю*).

- Выбитый выходит и ждет окончания игры или пока ему не отдадут «свечку».

- Поймавший «свечку» может вернуть обратно одного из ранее выбитых.

Инструктор: Все ребята молодцы. А это что за игра?(Показывает шапочку уточки)

Дети: Игра «Утица»

Описание игры: Дети образуют круг. В кругу два водящих «утушка» и «селезень». Утка в кругу, селезень за кругом. Играющие , взявшись за руки идут и поют:

«Шла утица по бережку,

Шла серая по кругу.

Вела детей за собой.

Вдруг селезень налетал!

Утицу догонял!

Улетай утица скорей, -Дети поднимают руки, утица убегает в ворота,

Да в воротца, не робей!» селезень пытается ее догнать. Если догнал - ведущие меняются

Ребёнок: Давайте поиграем в *игру «Кандалы»* — детей делят на две команды и встают друг против друга, держась за руки, на расстоянии примерно 10 метров.

И начинается перекличка:

- Кандалы!

— Скованы!

— Раскуйте!

— Кого?

— Друга моего!

— Как звать?

Игроки из первой команды называют одного из игроков второй команды. Он бежит и с разбегу пытается разбить сцепленные руки игроков.

Правило: если бегущему ребенку удалось разбить сцепленные руки то, он уводит одного из участников в свою команду. А если нет — сам остается в команде противника. В следующий раз начинает вторая команда. Играют до тех пор, пока в одной из команд совсем не останется игроков.

Инструктор: И последняя игра- игра моего детства:

Игра «Жмурки».

Дети выбирают «жмурку», завязывают ему глаза, ставят в середину круга, поворачивают вокруг себя несколько раз, затем спрашивают:– Кот, кот, на чем стоишь?

– На квашне.

– Что в квашне?

– Квас.

– Лови мышей, а не нас. После этих слов участники игры разбегаются, а «жмурка» их ловит. Тот, кого он поймал, становится «жмуркой».

Инструктор: Ребята, вы столько много игр знаете, с вами можно играть целый день. А как называются игры , в которые мы играли? (народные). Вы молодцы, все знаете как играть в народные игры. А где можно в них играть?(во дворе дома, на прогулке в детском саду, с мамой и папой на природе...) Если ваши товарищи не умеют играть в народные игры, вы обязательно их научите . Спасибо, вы мне доставили большое удовольствие, напомнив мне эти игры.

