

# КАРТОТЕКА ПОДВИЖНЫХ ДВОРОВЫХ ИГР

## для детей старшего дошкольного возраста

Время года: Лето

### Игры с предметами

#### Игры с мячом

##### **«Съедобное - несъедобное» (массовая)**

**Цель:** формировать у детей внимательность, ловкость, быстроту реакции.

**Количество детей в игре:** от 10 до 30 детей.

**Ход игры:** перед игрой участники договариваются о том, какие мячи ловить, какие отбивать. В данном случае мяч, сопровождаемый названием съедобного предмета, ловится, несъедобного — отбивается. Играющие встают в ряд, а ведущий — в нескольких шагах перед ними, лицом к ним. У ведущего мяч. Он говорит, напри мер: «Груша!» и кидает мяч игроку, тот должен поймать его. Если называется несъедобный предмет, игрок должен отбить мяч. Тот, кто не ошибся, продвигается на один шаг вперед. Кто первым дойдет до ведущего, тот и выиграл. Можно использовать понятия: «живое — неживое», «растения — животные», «горячее — холодное» и т. д. О том, какая тема будет использоваться, договариваются до начала игры.

**Количество повтора игры:** по желанию детей.

##### **«Я знаю пять имен» (массовая)**

**Цель:** тренировать ребенка в набивании мяча, развивать координацию движений, ловкость, закреплять называние имен.

**Количество детей в игре:** от 10 до 30 детей.

**Ход игры:** первый игрок начинает чеканить одной рукой мячик о землю (на манер ведения мяча в баскетболе), приговаривая:

— Я знаю пять имен девочек. Аня - раз, Катя — два, Поля — три, Маша — четыре, Настя — пять.

Игрок должен соблюдать ритм ударов, произнося при одном ударе по мячу одно слово. Если игрок справился с задачей, он переходит к следующей теме, заранее определенной, например:

- Я знаю пять имен мальчиков (названий городов, животных, насекомых, птиц, стран, городов и т.д).

Если игрок сбился, упустил мяч или задумался надолго, то мяч переходит к следующему участнику. Тот начинает сначала:

— Я знаю пять имен девочек.

Для усложнения игры можно ввести условия, что имена не должны повторяться. Когда мяч, сделав круг, вернется к первому игроку, он начинает с той темы, на которой он остановился.

Игра длится до тех пор, пока всем не надоест.

Победителем считается тот, кто успел охватить максимальное количество тем.

Когда мяч делает круг, возвращается к первому участнику, игра для него возобновляется с того места, где он прервался, и так происходит со всеми игроками.

### **«Вышибалы» (массовая)**

**Цель:** развивать умение уворачиваться, ловкость, глазомер, координацию движений.

**Количество детей в игре:** 12-15 человек.

**Ход игры:** «Вышибалы» — два игрока — встают с двух сторон площадки. Остальные игроки находятся в центре. Задача «вышибал» — бросая мяч друг другу, попасть в любого из «центральных» игроков. Задача игроков — увернуться от летящего мяча. Тот, в кого попали, выходит из игры. Другие участники могут «спасти» выбывшего игрока, поймав мяч в воздухе (главное условие — не от земли, иначе тоже выбываешь). Когда в команде «центральных» игроков остается один участник, он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. Если ему удастся это сделать, все выбывшие возвращаются на прежние места.

### **«Штандер – стоп!» (массовая)**

**Цель:** создавать положительные эмоции, тренировать в быстроте и ловкости.

**Количество детей в игре:** от 10 до 30 человек.

**Ход игры:** выбирается водящий. Он берет мяч и становится в центр круга, который образуют остальные игроки.

Водящий подбрасывает мяч и называет имя любого игрока (например, "Штандер-Паша»). Тот, чье имя назвали, должен поймать мяч, в это время все остальные разбегаются как можно дальше от него. Как только мяч пойман, игрок кричит: "Штандер-стоп!"

Все замирают на месте. Игрок с мячом выбирает любого игрока, до которого ему нужно будет дотронуться мячом. Далее игрок начинает говорить, сколько и каких шагов ему понадобится для того, чтобы достать до игрока. Шаги могут быть такие:

- \*гигантские - шаг на весь размах ноги
- \*человеческие - обычные шаги
- \*лилипутские - когда пятка одной ноги ставится сразу перед носком другой
- \*муравьиные - на носочках делают маленькие шажки (один шажок сразу перед другим)
- \*зонтики - кружок вокруг себя на одной ноге
- \*утиные - шаги вприсядку
- \*лягушка - прыжок

Интереснее назвать кучу "развлекательных" шажков, чтоб было веселее. Например: "До Маши 7 гигантских, три зонтика, два лилипутских..." После того, как названы все шаги, игрок с мячом выполняет их и должен кинуть мяч в сторону загаданного игрока. Если игрок мяч поймал или увернулся, водящий снова подкидывает мяч вверх и все повторяется сначала. Если попал, то игрок становится водящим.

#### **«Найди мяч» (массовая)**

**Цель:** развивать внимание, умение быстро реагировать на обстоятельства.

**Количество детей в игре:** от 10 до 30 человек.

**Ход игры:** игроки становятся в круг, близко друг к другу, лицом в центр круга. Ведущий выходит на середину круга. Все дети держат руки за спиной. Одному из них дают мяч среднего размера. Дети начинают передавать мяч друг другу за спиной. Водящий старается отгадать, у кого находится мяч. Обращаясь то к одному, то к другому участнику, он говорит: «Руки вверх!». После этих слов игрок должен сразу поднять руки вверх. Тот, у кого оказывается мяч, или кто, упустит его, становится ведущим.

#### **«Играй, играй, мяч не теряй» (массовая)**

**Цель:** формировать навыки владения мячом, ловкость, мелкую моторику рук.

**Количество детей в игре:** от 3 до 40 человек.

**Ход игры:** дети располагаются на площадке. Каждый играет с мячом, выполняя действия по своему выбору: бросает вверх и о землю, отбивает мяч на месте и в движении; бросает мяч в стену, в корзину. После сигнала водящего все должны быстро поднять мяч вверх.

#### **«Зевака» (массовая)**

**Цель:** развивать внимание, координацию движений, ловкость, прослеживающую функцию глаза.

**Количество детей в игре:** от 3 до 40 человек.

**Ход игры:** дети встают в круг на расстоянии одного шага друг от друга. У одного из играющих в руках мяч. Дети хором говорят: «Раз, два, три – игру начни!», ребенок начинает перебрасывать мяч, называя по имени того, кому бросает мяч. Мяч необходимо поймать. Кто уронил мяч, встает в центр круга и выполняет любое упражнение с мячом.

#### **«Белочки – собачки» (массовая)**

**Цель:** развивать ловкость, быстроту реакции, согласованность действий с коллективом детей.

**Количество детей в игре:** от 10 до 20 человек.

**Ход игры:** выбирается один игрок - "собачка" (считалочками либо голосованием). Далее все игроки становятся в круг, и начинают перебрасывать мяч друг другу. Задача "собачки" - поймать мяч (перехватить

его на лету), для чего приходится изрядно потрудиться, много побегать и попрыгать. В итоге, когда "собачка" поймала мяч, она имеет право встать в круг к игрокам, а ее место занимает тот игрок, по чьей вине мяч был упущен (тот, кто "неправильно" его кинул или тот, кто не успел поймать).

### **Игры с обручем**

#### **«Раз, два, три, из обруча беги» (массовая)**

**Цель:** развивать быстроту реакции, ориентировку в пространстве, умение двигаться, не наталкиваясь друг на друга.

**Количество детей в игре:** от 5 до 30 человек.

**Ход игры:** обручи раскладываются по кругу. Дети идут, перешагивая из обруча в обруч. По сигналу: «Раз, два, три, из обруча беги!» ребята разбегаются по площадке. После слов «Раз, два, три, в обруч беги!», дети бегут к обручам. В каждом обруче должен быть один ребенок. При повторении игры количество обручей можно уменьшить, но в конце — положить обручи по количеству детей.

#### **«Кошки-мышки» (массовая)**

**Цель:** развивать умение действовать по сигналу, быстроту реакции.

**Количество детей в игре:** от 5 до 30 детей.

**Ход игры:** на одной стороне двора или площадки в линию раскладывают обручи на небольшом расстоянии друг от друга — это «норки» для «мышек». На расстоянии 2—3 м от «норок» — линия, за ней живут «кошки». По сигналу: «мышки», «мышки» выбегают из норок, бегают по залу. «Кошки» в это время «спят». По сигналу: «кошки-мышки», «кошки» выбегают из-за линии и стараются поймать «мышек» (осалить рукой). А «мышки» бегут к норкам и запрыгивают в них. Затем дети меняются ролями.

#### **Парная эстафета «Быстрый змей» (командная)**

**Цель:** воспитывать в детях дух соревнования, стремление к победе; формировать навык подлезания и прокатывания обруча.

**Количество команд:** от 2 до 5.

**Ход игры:** по команде первый игрок пары начинает катить обруч руками вперед, а второй игрок в это время пролезает сквозь обруч сначала в одну сторону, потом в другую. Докатив обруч до обозначенной линии на другой стороне зала, один игрок берет обруч, и оба бегом возвращаются назад. Передают обруч следующей паре и встают в конец команды.

#### **«Кто быстрее пройдет по дорожке» (командная)**

**Цель:** развивать навыки классификации предметов, умение согласовывать свои действия с речевыми функциями.

**Количество команд:** от 2 до 5.

**Ход игры:** дети делятся на команды. Командам дается задание, например «В обруч смело ты шагай, четко фрукты (страны, имена) называй». По сигналу дети начинают перешагивать из обруча в обруч и на каждый шаг называют один из фруктов. Выигрывает тот, чья дорожка окажется длиннее (кто дальше пройдет от линии старта).

### **«Перевези друзей» (командная)**

**Цель:** развивать умение согласовывать свои действия с действиями сверстников, воспитывать в детях дух соревнования.

**Количество команд:** от 2 до 5.

**Ход игры:** дети выстраиваются у старта в колонны. У первых игроков в руках обручи. По сигналу первый игрок с обручем в руке бежит до стойки, обегает ее, возвращается к старту и забирает игрока под вторым номером. И уже два участника соревнования бегут до стойки, обегают ее и возвращаются на старт и т. д. Побеждает та команда, которая быстрее всех перевезла своих друзей.

### **«Справа-слева, впереди — в обруч точно попади» (массовая)**

**Цель:** развивать умение детей ориентироваться на плоскости и в пространстве, отбивать мяч о землю.

**Количество детей в игре:** 3-5 человек.

**Ход игры:** ребенок с мячом становится рядом с обручами разного цвета, лежащими на полу. Водящий даёт указание ребенку выполнить следующие задания:

- Стукни 3 раза мячом в правый обруч.
- Стукни 4 раза мячом в левый обруч.
- Стукни мячом 2 раза перед собой и 4 раза в правый обруч.
- Стукни мячом 3 раза в левый обруч и 4 раза перед собой.

## **Игры с различными предметами**

### **«Заря-Зареница» (массовая)**

**Цель:** развивать быстроту реакции, согласованность действий со сверстниками, ловкость.

**Количество детей в игре:** от 10 до 30 человек.

**Ход игры:** в центре укрепляется (или один из играющих держит) шест, на котором закреплены разноцветные ленты (длиной около 2 м). Выбирается водящий, который стоит или идёт вокруг играющих, остальные берутся за концы лент и начинают ходить вокруг шеста с песней:

Заря-Зареница – Красная девица,  
По полю ходила, ключи обронила,  
Ключи золотые, ленты голубые.  
Раз, два – не воронь, беги, как огонь!

На слове «огонь» водящий дотрагивается до того, кто оказался напротив него (или кого он себе заранее присмотрел), тот бросает конец своей ленты, и они бегут в разные стороны вокруг играющих. Кто первый схватит свободную ленту, тот становится в круг, опоздавший остаётся водить.

#### **«Удочка» (массовая)**

**Цель:** развивает быстроту реакции, внимание, закреплять прыжки с высоким подниманием ног.

**Количество детей в игре:** от 10 до 30 человек.

**Ход игры:** все участники игры становятся в круг, а водящий – в середине круга со скакалкой (канатом) в руках. Он начинает вращать скакалку так, чтобы та скользила по земле, делая круг за кругом под ногами играющих. Игроки подпрыгивают, стараясь, чтобы она не задела кого-либо из них. Тот, кто заденет скакалку, становится в середину и начинает вращать скакалку, а бывший водящий занимает его место. Пойманным игрок становится в том случае, если скакалка коснулась его не выше голеностопа. Игроки не должны приближаться к водящему во время прыжков. При другом варианте этой игры задевший верёвку игрок выбывает из игры. Победителями становятся 2-3 последних игрока, которых не задела скакалка.

#### **«Резиночки» (малая группа)**

**Цель:** развивать вестибулярный аппарат, координацию, внимательность. Учить тренироваться, побеждать, достойно проигрывать, прыгать выше всех, мальчикам дружить с девочками, даже если в данную минуту они соперницы.

**Количество детей в игре:** 3-4 человека.

**Ход игры:** главный атрибут этой игры для девочек — бельевая резинка. Идеальное количество играющих — 3-4 человека. Каждая участница выполняет прыжковые фигуры и комбинации на разной высоте: от уровня щиколоток (прыгают «первые») до уровня шеи (прыгают «шестые»). Как только прыгунья ошибается, на ее место встает другая участница, а допустившая ошибку девочка надевает на себя резинку. Если игроков четверо, пары меняются местами, когда оба игрока из одной пары поочередно допускают ошибки.

#### **«Классики» (малая группа)**

**Цель:** развивать ловкость, меткость, умение концентрироваться и знание цифр.

**Количество играющих:** 4-5 человек.

**Ход игры:** требуются мелки, асфальтовая площадка и камушек (или шайба). Рисуешь мелком клеточки с цифрами в определенной последовательности, и можно прыгать хоть в одиночку. Главное — попасть камнем в клетку, допрыгать до нее на одной или двух ногах и вернуться обратно тем же путем. Самым удачливым игроком считается тот, кому удастся пройти весь путь от единички до десятки. Количество игроков в «классики» может быть любое.

### **«Красное знамя» (командная)**

**Цель:** развивать быстроту реакции, ловкость, стремительность, способность следить за манипуляциями окружающих игроков.

**Количество команд:** 2-4.

**Ход игры:** дети делятся на команды, разделённые чертой. У каждой команды очерчен небольшой полукруг вдали от черты. В этом полукруге лежит палка – красное знамя. Задача противника сводится к тому, чтобы захватить это красное знамя и перенести на свою часть поля.

### **«Я садовником родился» (массовая)**

**Цель:** развивать память, внимание, готовность отвечать за свои поступки, вести диалог.

**Количество играющих:** от 5 до 20 детей.

**Ход игры:** каждый игрок выбирает себе имя — название цветка и сообщает его «садовнику»-водящему и другим игрокам. Водящий произносит считалочку: «Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме...» И называет «имя» (название цветка) одного из игроков. Происходит диалог между водящим и игроком. Игрок произносит название одного цветка из тех, что есть в команде. Участник, чье имя прозвучало, должен откликнуться. Диалог продолжается. Тот, кто ошибся: например, не отреагировал на свое имя, перепутал название цветов, — отдает фант (любую свою вещь). В конце игры фанты разыгрываются. «Садовник» отворачивается, вещь достают и спрашивают водящего: «Что делать этому игроку?» «Садовник» назначает задание (попрыгать на одной ноге, присесть, спеть, рассказать стихотворение и т.д.) — игрок «отрабатывает» фант и забирает свою вещь.

### **«Горячая картошка» (массовая)**

**Цель:** развивать ловкость, быстроту реакции, умение бросать и ловить мяч, координацию движений, внимание.

**Количество играющих:** 10 – 30 человек.

**Ход игры:** все игроки становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч, отбивая его. Если кто-то из игроков мяч не отбил, он садится на корточки в центр круга ("котел"). Игра продолжается.

Любой игрок по желанию может выручить «провинившихся». Для этого он, отбивая мяч, старается попасть им по сидящим в центре круга. «Освобожденный» (тот, кого коснулись мячом) вновь принимает участие в игре. Сидящие внутри круга стараются поймать летящий мимо мяч. Важно - при этом нельзя вставать с корточек в полный рост, можно только пытаться подпрыгнуть, не вставая в полный рост. Если кому-то из игроков это удалось, то все «наказанные» возвращаются в игру, а игрок, бросивший мяч, занимает их место. Для игроков помладше - то же самое, но мяч можно не отбивать, а ловить в две руки и быстро (!!! - картошка же горячая,

обожжемся !!!) перекидывать следующему игроку. Если кто-то замешкался - тоже идет в круг "провинившихся".

### **Игры со скакалкой, веревкой**

#### **«Люлька» (малая группа)**

**Цель:** развивать спортивные наклонности детей, умение высоко подпрыгивать, создавать ситуацию веселья и радости.

**Количество играющих:** 4 – 6 человек.

**Ход игры:** это перепрыгивание через длинную верёвку, которую крутят два человека. Прыгать разными способами - с сомкнутыми ногами, на одной ноге, со скрещёнными ногами, с поворотом при прыжке.

### **Игры без предметов**

#### **«Чай-чай, выручай» (массовая)**

**Цель:** развивать умения быстро бегать, уворачиваться, быстроту реакции, ловкость, взаимовыручку.

**Количество играющих:** от 4 до 15 человек.

**Ход игры:** из играющих выбирается «ловишка». Его задача пятнать убегающих игроков. 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». «Осаленному» нельзя сходить с места. «Ловишка» меняется через 3-5 минут.

#### **«Вороны-воробьи» (командная)**

**Цель:** развивать быстроту реакции, ловкость, координацию движений.

**Количество команд:** 2-4.

**Ход игры:** дети делятся на команды чертой. По одну сторону черты рисуются домики ворон, по другую – домики воробьев. Все свободно бегают по полю. Как только ведущий скажет «Воробьи», воробьи ловят ворон, которые не успели спрятаться в свои домики. Затем вороны ловят воробьев.

#### **«Ловишки с приседанием» (массовая)**

**Цель:** развивать физические качества (выносливость, силу, ловкость, быстроту реакции).

**Количество играющих:** 15 – 30 человек.

**Ход игры:** из игроков выбирается «ловишка». По сигналу: «Раз, два, три – беги!» дети разбегаются по площадке, а «ловишка» старается их поймать (коснуться рукой). Нельзя ловить того, кто успел присесть и дотронуться



рукой до земли. Когда будет поймано трое детей, выбирают нового «ловишку». Игра может повторяться 3-4 раза.

### **«Раз, два, три, замри!» (массовая)**

**Цель:** развивать вестибулярный аппарат, физические качества, координацию движений, умение выполнять действия по сигналу.

**Количество играющих:** 10-30 детей.

**Ход игры:** дети стоят в шеренге на противоположной стороне площадки. Водящий медленно поворачивается вокруг своей оси и проговаривает: «Раз, два, три, замри!». В это время дети двигаются по направлению к водящему шагом, прыжками, бегом. Но когда водящий совершил полный оборот и произнёс последнее слово, все должны замереть. Кто не смог остановиться, возвращается на исходную позицию. Кто подобрался к водящему и дотронулся до его плеча, становится водящим.

### **«Ушки» (массовая)**

**Цель:** развивать быстроту реакции, точность координации движений, умения действовать в соответствии с текстом.

**Количество играющих:** 6-20 детей.

**Ход игры:** дети стоят парами, и, проговаривая слова, хлопают в ладоши, с каждым разом делая это всё быстрее и быстрее. В конце закрывают ладошками уши.

Мама била, била, била,  
И всё папе доложила.  
Папа бил, бил, бил,  
И всё бабе доложил.  
Баба била, била, била,  
И всё деду доложила.  
Дед бил, бил, бил,  
И в кадушку закатил,  
А в кадушке 2 лягушки,  
Закрывай скорее ушки!

### **«Запятнай последнего» (командная)**

**Цель:** развивать быстроту реакции, ловкость, стремительность, способность следить за манипуляциями игроков. Создать ситуацию радости и удовольствия от игры, общения, победы.

**Количество команд:** 2.

**Ход игры:** играющие делятся на команды. Участники команды становятся друг за другом и крепко берутся за руки. Одна колонна стоит напротив другой. По сигналу первый игрок каждой колонны стремится запятнать последнего игрока другой колонны. Касание считается правильным, если

играющие его команды не расцепили руки. Игроки каждой колонны должны быть подвижными и внимательно следить за передвижением противников, которые пытаются нанести ответный удар. За каждое правильное касание команде начисляется 1 очко. Игра продолжается 4-5 минут, победителем становится команда, набравшая больше очков.

#### **«Тише едешь, дальше будешь — стоп» (массовая)**

**Цель:** развивать координацию, умение быстро бегать и реагировать на меняющиеся обстоятельства, действовать в соответствии с текстом, соблюдать правила игры.

**Количество играющих:** 6-20 детей.

**Ход игры:** задача водящего — стать спиной к участникам на линии финиша (чем больше будет расстояние между водящим и участниками, тем лучше) и громко произнести: «Тише едешь, дальше будешь — стоп». Пока водящий говорит (а делать он это может в любом темпе), участники стараются как можно дальше убежать по направлению к финишу. Как только водящий замолкает, нужно застыть на месте. Тот, кто не успел остановиться или сделал случайное движение, выбывает из игры. Побеждает тот, кто доберется до линии финиша первым и дотронется до водящего.

#### **«Море волнуется раз» (массовая)**

**Цель:** развивать воображение, спонтанность и артистичность, координацию движений.

**Количество играющих:** 5-20 детей.

**Ход игры:**

Море волнуется раз,  
Море волнуется два,  
Море волнуется три,  
Морская фигура на месте замри!

Пока он говорит, участники хаотично двигаются в любом порядке, изображая руками движения волн. Как только водящий замолкает, нужно замереть в какой-нибудь фигуре. Водящий подходит к одному из игроков и дотрагивается до него. Игрок изображает свою фигуру в движении, а водящий угадывает, что это такое. Игрок, чью фигуру не удалось угадать, сам становится водящим.

#### **«Салки / Догонялки» (массовая)**

**Цель:** развивать быстроту реакции, ловкость, умение уворачиваться.

**Количество играющих:** 3 – 10 детей.

**Ход игры:** считалкой выбирается водящий. Игроки становятся в круг, и по команде «Я – салка!» разбегаются, кто куда. (Часто оговаривалась площадка – «За забор не выбегать», «Дальше качели не бегать»). Задача водящего:

догнать одного из игроков и дотронуться до него рукой. До кого дотронутся, тот сам становится «салкой», а водящий превращается в обычного игрока. Есть вариация обычных салок, когда водящий, догнав одного игрока, не становится сам игроком, а продолжает догонять других ребят вместе с первым «засаленным». Затем они вместе ловят второго, третьего и т.д., пока не переловят всех.

#### **Вариации салок:**

**Салки с «домиком»** – то же самое, только выбирается зона (песочница, круг на асфальте и прочее), куда игроки могут забежать и передохнуть, там «салить» нельзя, но и сидеть долго в «домике» тоже.

**«Выше ноги»** – чтобы избежать «засаливания», нужно запрыгнуть на что-нибудь и поднять ноги вверх («Выше ноги от земли» / «Салки-ножки на весу»), правда, по правилам держать ноги поднятыми тоже долго нельзя.

#### **«Ручеек» (массовая)**

**Цель:** развивать умение действовать согласованно, осуществлять непрерывность движения. Создать ситуацию радости.

**Количество играющих:** от 5 до 17 детей.

**Описание игры:** все разбиваются на пары и встают друг за другом, соединив попарно высоко поднятые руки. Водящий входит в образованный коридор сзади, выбирает себе пару из играющих и встает в начало "ручейка". Освободившийся игрок становится водящим, идет в конец "коридора", проходит сквозь него и выбирает себе пару.

#### **«Цепи кованные» (командная)**

**Цель:** развивать в детях стремительность движений, координацию, коллективизм.

**Количество команд:** 2.

**Ход игры:** игроки делятся на две команды. Становятся шеренгами, взявшись за руки, друг напротив друга (на расстоянии примерно 10-15 метров). Одна команда кричит хором: "Цепи-цепи кованы, раскуйте нас!" Команда напротив спрашивает: "Кто из нас?" . "Закованные" называют имя игрока из команды противников. Выбранный пытается с разбегу разорвать живую цепь (важно выбрать "правильное место", которое кажется "слабым звеном"). Если удастся разорвать цепь - игрок возвращается в свою команду, и забирает с собой одного из двух "расцепленных" товарищей. Если же нет - игрок становится в команду как раз между "звеньями", которые пытался разорвать.

#### **«Перетяжки» (командная)**

**Цель:** воспитывать взаимответственность, развивать силу и упорство, стремление к победе.

**Количество команд:** 2.

**Ход игры:** мелом обозначается центр площадки. По обе стороны площадки наносится линия на расстоянии 5 метров, за которыми в колонну по одному выстраиваются две команды. По сигналу каждая группа, повернувшись

боком, идет навстречу друг другу. Сцепившись согнутыми в локтях руками, игроки каждой команды тянут в свою сторону стараясь нарушить цепь, т. е. перетянуть соперника за ранее обусловленную линию. Кто перетянет тот и выигрывает.

### **«Горелки» (массовая)**

**Цель:** развивать быстроту реакции, умение стремительно выполнять задание, создать ситуацию радости и удовольствия от игры.

**Количество играющих:** от 5 до 17 детей.

**Ход игры:** сначала играющие считаются кому «гореть». Затем оставшиеся становятся впереди, остальные игроки размещаются сзади него попарно.

Кто -нибудь говорит:

Гори, гори, ясно  
что бы не погасло

Глянь на небо -

Птички летят

Колокольчики звенят

При последних словах бежит самая последняя пара, а горелка догоняет ее стараясь кого-нибудь поймать. Если те успели, обежать ее, взяться за руки, то горелка опять остается старая. Но если ей удалось поймать кого-нибудь, то водить идет оставшийся без пары. Играющие устанавливаются опять в прежнем порядке.

### **"Бой петухов" (командная)**

**Цель:** воспитывать в детях целеустремленность, стремление к победе, упорство, выносливость. Развивать координацию движений и устойчивость.

**Количество команд:** 2.

**Ход игры:** участники делятся на две команды и встают в две шеренги друг напротив друга. Между шеренгами чертится круг диаметром примерно 2 метра.

Из каждой команды выбирается по одному игроку — петухи. Они встают в центр круга, встают на одну ногу, а руки держат за спиной. По команде они начинают толкать друг друга. Цель — вытолкнуть противника из круга или заставить его встать на обе ноги. Если это удалось, то команда получает призовое очко. Затем следующие «петухи» выходят на «поле боя».

Когда все играющие примут участие, эстафета прекращается. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

### **«Золотая рыбка»**

**Цель:** развивать умение действовать согласованно в группе играющих, быстроту и ловкость.

**Количество играющих:** 10 и более.

**Ход игры:** перед игрой мелом обозначают границы «водоема». Жребием выбирают двух-трех детей, которые взявшись за руки, образуют сеть. Их задача поймать остальных игроков – рыбок.

Задача рыбок — не пересекать границы водоема, и не попасться в сети. Если «рыбка» все-таки попалась, она переходит к команде ловцов.

Игра заканчивается тогда, когда будут пойманы все «рыбки».

### **«Хали – хало» (массовая)**

**Цель:** развивать воображение, умение действовать по сигналу, выдержку, физические качества.

**Количество играющих:** от 5 до 25 детей.

**Ход игры:** для начала считалочкой выбирают водящего. Водящий берет в руки мяч и загадывает остальным ребятам слово. Обычно говорят к какой категории принадлежит придуманное слово и его первую и последнюю букву. Например, водящий загадал слово кровать. Он говорит это предмет из мебели, он начинается на букву К и заканчивается мягким знаком. Дети начинают отгадывать слово. Как только водящий услышит правильный ответ, он кричит "Хали-хало", подкидывает мяч как можно выше вверх, а сам убегает.

Ребенок, правильно отгадавший слово, ловит мяч и кричит "Стоп". Водящий останавливается. Игрок должен отгадать сколько до водящего шагов. Но шагов непростых. В каждой компании можно придумывать свои шаги.

Виды шагов в игре хали-хало:

- Гигантские - самые большие шаги, на всю ширину.
- Нормальные - обычный детский шаг.
- Лилипутские - очень маленькие шажочки.
- Лягушачьи - в прыжках на корточках.
- Зонтики - ребенок кружится в сторону водящего.
- Кирпичи - шаг пятку к носку.
- Верблюжьи - шаг и плевок (главное в водящего не попасть).

Ребенок с мячом делает названное количество шагов и бросает мяч в кольцо, которое делает руками водящий. Если мяч попадает в кольцо - то игрок становится водящим и игра продолжается.

### **«Сковорода» (командная)**

**Цель:** развивать упорство, настойчивость, силу и сноровку.

**Количество команд:** 2.

**Ход игры:** две команды. Играющие встают через одного от каждой команды лицом к центру круга, который они образуют. Они берутся за руки и бегут по кругу. При этом забегать в центр круга, то есть наступать на «сковороду», нельзя — обожжешься, лишив команду одного очка.

Услышав команду: «Сажай!», все останавливаются и начинают тянуть внутрь круга — «сажать на сковороду» — своих соседей-противников. Делать это надо, упиравшись ногами, чтобы не попасть туда самому.

По команде: «Поддай огоньку!» — все опять бегут по кругу. Так повторяется до тех пор, пока в одной из команд все не «испекутся». Иногда на «сковороду» кладут комки снега — «оладыи». Тогда можно наступать на круг, главное — не наступить на «оладыи».

### «Солнышко»

**Цель:** Воспитывать доброжелательность по отношению к другим игрокам, сноровку, быстроту.

**Количество играющих:** от 10 до 30 человек

**Ход игры:** по считалке выбирают водящего — «Солнышко». Остальные дети встают в круг. «Солнышко» стоит посередине круга, все поют:

Гори, солнце, ярче!

Лето будет жарче,

А зима теплее,

А весна милее!

Первые две строчки идут хороводом, на последующие две поворачиваются лицом друг к другу, делают поклон, затем подходят ближе к «Солнцу», оно говорит «ГОРЯЧО!» и догоняет детей. Догнав играющего, дотрагивается до него, ребёнок замирает и выбывает из игры.

### «Пирог» (командная)

**Цель:** развивать быстроту движений и реакции, ответственность перед командой за результат личных игровых действий, стремление к победе.

**Количество команд:** 2.

**Ход игры:** дети стоят в двух шеренгах друг к другу лицом. Между шеренгами садится участник, изображающий «пирог». Все поют:

Да экий он высокиньюкий,

Да экий он широкиньюкий,

Да экий он мякошенький,

Режь его да ешь.

Во время пения при словах «высокиньюкий» поднимают руки вверх, «широкиньюкий» - разводят в стороны, «мякошенький» - глядят по животу.

Сразу после слов «Режь его да ешь» к «пирог» бегут по одному участнику от каждой шеренги. Кто первый коснется «пирога», уводит его в свою команду, а неудачник остается изображать «пирог». Выигрывает группа, забравшая больше «пирогов»

### «Змея» (массовая)

**Цель:** развивать с командой. Создавать атмосферу радости и удовольствия от умение уворачиваться, действовать согласованно игры.

**Количество играющих:** от 10 до 30 человек

**Ход игры:** все играющие сидят или стоят. Заводящий ходит “змейкой” и поет песню.

Я змея, змея, змея,

Я ползу, ползу, ползу.

Хочешь быть моим хвостом?

Тот, к кому “змея” подошла, отвечает:

“Да, конечно же хочу”, проползает под широко расставленными ногами “змеи” (можно обойти сбоку) и становятся сзади. Каждый участник игры обхватывает впереди стоящего руками за талию или держится за его плечи. Когда “змее” надоест, она выкрикивает: “Есть хочу” и, не предупреждая, начинает ловить свой хвост. Кого “змея” поймала, тот садится на свое место. Так играют, пока “змея” не поймает второго за собой.

### «Пустое место»

**Цель:** формировать умение ориентироваться в окружающем пространстве, быстроту реакции и движений. Развивать стремление к победному результату.

**Количество играющих:** 20 -30 человек

**Ход игры:** играющие встают в круг, выбирают водящего. Начиная игру, он пробегает мимо игроков, одного из них пятнает и продолжает бежать дальше по кругу. Запятнанный быстро бежит в противоположную сторону от водящего. Кто из них первый добежит до свободного места в круге, тот и занимает его, а опоздавший становится водящим.



**Правила**

1. Участники бегают только за кругом.
2. Стоящие в кругу не должны задерживать бегущих.
3. Если участники прибегают к свободному месту одновременно, то они оба встают в круг, и выбирается новый водящий.

**Указания к проведению**

Играют в эту игру в любое время года на большой площадке, где можно бегать без помех.

Участники игры встают по кругу на расстоянии одного шага друг от друга, руки у всех опущены. Если детей много, лучше организовать два круга играющих.

### «Домики»

**Цель:** развивать быстроту, реакцию, внимание.

**Количество играющих:** от 10 до 30 человек.

**Ход игры:** на поле рисуются кружки-домики, ровно на один меньше количества игроков, вода обходит домики собирая игроков в цепочку и уводит их подальше, при этом рассказывая куда их ведет, после команды "по домам" все бросаются обратно и тот игрок, кому не досталось домика, становится водящим. Слова, которые произносит водящий, выводя игроков подальше можно придумывать разные. Вариант начала притяжки: "Пошли погулять гномики, оставили свои домики: гномик Миша (например), гномик Саша (и т.д., перечисляя всех игроков), пошли они в лес, да заблудились, долго-долго ходили, (далее по вкусу)" затем следует неожиданная команда "по домам" в любом месте рассказа - развивает внимание и реакцию.

### «Жучок»

**Цель:** воспитывать выдержку, умения удерживать мимические проявления.

**Количество играющих:** от 3 человек и более.

**Ход игры:** водящий стоит спиной к игрокам, кто-то из игроков шлепает его по спине, оборачиваясь, водящий видит вытянутые в его сторону руки, и должен угадать, кто его хлопнул, угадает - меняется местами с игроком.

### "Дедушка Водяной"

**Цель:** Формировать осознательно-аналитические умения детей, умение соблюдать правила игры.

**Количество играющих:** 10 и более.

**Ход игры:** все игроки встают в круг и ходят вокруг, водящего, который стоит в центре с завязанными глазами : "Дедушка Водяной, что сидишь ты под водой! Выгляни на чуточку, на минуточку!" После чего водяной встает и выбирает наугад любого игрока, трогает и пытается угадать - кто это. Если угадал, то угаданный становится "Водяным".

### «Апанас»

**Цель:** формировать умение четко придерживаться установленных игровых правил, развивать осознательные умения, выдержку.

**Количество играющих:** 10 и более.

**Ход игры:** в центре круга стоит с завязанными глазами «Апанас», играющие стоят вокруг него, образовав круг, и произносят слова:

Апанас, Апанас на чём стоишь»

Ответ: на камушке.

Что пьёшь?

Ответ: квас.

Играющие кричат: «Лови мух, а не нас!»

Играющие бегают вокруг «Апанаса» и хлопают в ладоши. «Апанас» старается поймать игрока, ориентируясь на звук хлопка. Когда игрок пойман, «Апанас исследуя его руками должен узнать и назвать пойманного по имени».



## НАРОДНЫЕ ИГРЫ

### «Царь-государь»

**Цель:** развивать быстроту, ловкость, настойчивость в достижении цели.

**Количество играющих:** 20-30 человек.

**Ход игры:** дети становятся в круг. Царь-государь стоит за кругом. Дети идут по кругу и приговаривают:

Ой, ты, царь-государь,  
Варена картошка!  
Не догонишь, не поймаешь,  
Мы тебе не кошка!

На последних словах «царь-государь» дотрагивался до любого из участников. Они разбегаются в разные стороны и быстро занимают освободившееся место в кругу. Участник, который не успел занять место, выбывает из игры. Победитель становится ведущим. Игра повторяется, пока не останется три участника.

### «Иван-косарь»

**Цель:** развивать воображение, фантазию, ловкость и быстроту реакции.

**Количество играющих:** до 30 человек

**Ход игры:** дети образуют круг – они «звери». Выбирают водящего и Ивана-косаря. Иван в центре круга стоит с палкой.

Водящий: «Иван-косарь, что ты делаешь?»

Иван: «Траву кошу». (Показывает)

Водящий: «Зачем траву?»

Иван: «Коров кормить».

Водящий: «Зачем коров?»

Иван: «Молоко доить».

Водящий: «Зачем молоко?»

Иван: «Охотников кормить».

Водящий: «Зачем охотников?»

Иван: «Зверей ловить!»

Все разбегаются, а водящий ловит. Кого поймает, тот становится водящим.

### «Пчёлы» (командная)

**Цель:** формировать понимание опасности пчёл в природе. Развивать физические качества, умение бегать не наталкиваясь друг на друга.

**Количество команд:** 2.

**Ход игры:** две равные команды: «пчёлы» и «цветы». «Пчелы» собираются в тесный кружок, «цветы» ходят вокруг них. Поют:

*Пчёлки, пчёлки, жальца-иголки,  
Серые, малые, крылышки алые.  
По ветру летают, к цветам припадают,  
Медок собирают, в колоду таскают.*

Затем «цветы» разбегаются, а «пчелы» их ловят. Поймавший говорит: «Замри». Когда все пойманы, меняются ролями.

### **«Я – салка»**

**Цель:** Развивать координацию, выдержку. Отрабатывать прыжки на одной ноге.

**Количество играющих:** (массовая)

**Ход игры:** дети стоят врассыпную с закрытыми глазами на одной ноге, держа руки за спиной. Ведущий обходит играющих, и, незаметно, одному из них кладет в руки какой-нибудь небольшого размера предмет (например, камешек).

После сигнала: «Раз, два, три, смотри!» – все открывают глаза, а тот, у кого оказался в руках предмет, поднимает его и кричит: «Я – салка!».

Участники игры, прыгая на одной ноге, должны убежать от салки. Тот, кого водящий коснулся рукой – водит, быстро произнося слова: «Я – салка!».

Во время смены водящего детям разрешается встать на обе ноги. Салка догоняет играющих, прыгая, как они, на одной ноге. Чтобы ноги не устали, прыгать можно поочередно: то на правой, то на левой ноге.

### **«Волк во рву» (массовая)**

**Цель:** совершенствовать технику прыжков с места на 2-х ногах, развивать быстроту, ловкость, умение уворачиваться.

**Количество играющих:** (массовая)

**Ход игры:** в центре площадки проводятся две параллельные линии на расстоянии 1–2 м. Это ров, в котором живет «волк» – водящий, остальные – «козы». На одной стороне рва отмечается дом «коз», на другой стороне – пастбище. «Козы» идут на пастбище, перепрыгивая через ров. В это время «волк» их осаливает. «Волк» не имеет права выходить за линии, а «козы» обязательно должны не перебегать ров, а перепрыгивать его. Ведущий зовет «коз» домой, «козы» идут в другую сторону. Пойманные «козы» уходят в определенное место. Итак пока «волк» не поймает всех «коз». Если «коза» долго задержалась на краю рва, ведущий считает до трех. Она должна прыгнуть, иначе будет считаться осаленной.

### **"Бояре" (командная)**

**Цель:** развивать умение быть в команде и выигрывать в ситуации «один против всех», вести диалог, соблюдать правила игры.

**Количество команд:** 2.

**Ход игры:** участники этой старинной русско-народной игры делятся на две равные команды и становятся друг напротив друга шеренгами, взявшись за руки, на расстоянии 10–15 м. Команды двигаются навстречу, произнося по очереди длинную речёвку: «Бояре, а мы к вам пришли, дорогие, а мы к вам пришли...» Диалог заканчивается словами: «Бояре, отворяйте ворота, отдавайте нам невесту навсегда». Тот, кого выбирают невестой, должен после этого разбежаться и прорвать цепь противника. Если попытка

оказывается удачной, игрок возвращается в свою команду, если нет — остается в другой. Следующий кон начинается проигравшая команда. Цель игры — собрать в команде как можно больше участников.

### «Звонарь»

**Цель:** развивать слуховые и осязательные умения у детей, умение ориентироваться по звуку.

**Количество играющих:** 10 и более человек.

**Ход игры:** 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.

### «Дедушка Мазай»

**Цель:** развивать умения имитацией передавать смысловые действия, задумывать и мимикой и жестами показывать социальные сюжеты.

**Количество играющих:** от 10 человек и более.

**Ход игры:** выбирают водящего - «*дедушку Мазая*», остальные - «*зайцы*». «*Дедушка Мазай*» находится на одной стороне площадки на скамейке, у стены, у дерева и т. п. Это его «дом». «*Зайцы*» размещаются на противоположной стороне площадки в своем «доме», ограниченном чертой. Там они сговариваются по поводу того, что будут представлять перед «*дедушкой Мазаем*», (например, «*собирать грибы в лесу*», «*купаться*», изображать оркестр). Затем идут к «*дедушке Мазая*» и хором говорят: «*Здравствуй, дедушка Мазай!*» Тот отвечает: «*Здравствуйте, зайчатки! Где вы были, что делали?*» Все хором отвечают: «*Где мы были, мы не скажем, а что делали - покажем!*» И начинают движениями и мимикой изображать задуманное. «*Дедушка Мазай*» старается отгадать, что они показывают, и сообщает (*громко*) об этом. Если отгадает, то все кричат: «*Да!*» - и убегают к себе в «дом». «*Дедушка*» ловит их. Если не угадает, все кричат: «*Нет!*» - и продолжают изображать задуманное. Когда «*дедушка*» угадает, все кричат «*Правильно!*» - и убегают к себе. Кого «*дедушка*» поймает, тот идет к нему в «дом». Играют 2-3 раза, после чего выбирают нового «*дедушку*». И так несколько раз. В заключение отмечают ни разу не попавшиеся «*зайцы*».

### «Жмурки» (массовая)

**Цель:** Развивать умение передвигаться в окружающем пространстве с закрытыми глазами, уклоняться, увёртываться стоя на месте.

**Количество играющих:** от 10 человек и более.

**Ход игры:** чертят большой круг, внутри него на одинаковом расстоянии друг от друга делают ямки-норки по числу участников **игры**. Определяют

водящего, завязывают ему глаза и ставят в центр круга. Остальные занимают места в ямках- норках. Водящий приближается к игроку, что бы поймать его. Тот не выходя из своей норки, старается увернуться от него, тот наклоняясь, то приседая. Водящий должен не только поймать, но и назвать игрока по имени. Если он правильно назовет имя, участники **игры говорят** «*Открой глаза!*» и водящим становится пойманный. Если же имя будет названо неправильно, игроки, не произнося ни слова, делают несколько хлопков, давая этим понять, что водящий ошибся, и игра продолжается дальше. Игроки меняются норками, прыгая на одной ноге.