

КАРТОТЕКА

ДВОРОВЫХ ИГР ДЛЯ ДЕТЕЙ

Составители: И.Ю. Воронова, инструктор по физической культуре, 1КК,
Н.Ю. Чувакова, учитель-логопед, 1КК



«Колечко-колечко»

Цель: развитие внимания, координации, быстроты.

Ход игры.

Выбирается водящий, остальные игроки садятся в ряд на скамейку и складывают ладошки лодочкой. Водящий берет любой мелкий предмет, это может быть настоящее колечко, камушек или очень мелкая игрушка. Водящий прячет предмет у себя в ладошках, также складывая их лодочкой. Затем он подходит по очереди к каждому игроку, приговаривая:

— Я ношу, ношу колечко и кому-то подарю!

Водящий, вкладывая свои руки в руки участников, должен передать колечко любому из игроков так, чтобы остальные не догадались — кому именно. Игрок, получивший колечко, не должен подавать виду, что он его получил, и должен стараться сидеть с максимально невозмутимым лицом. После того, как водящий прошел всех игроков, он отходит от скамейки на несколько шагов и говорит:

— Колечко, колечко, выйди на крылечко.

Игрок, у которого в руках оказалось колечко должен вскочить со скамейки и подбежать к водящему. Задача остальных игроков не дать ему убежать и постараться удержать. Если у получившего колечко получилось выбежать, водящим становится он. Если его удержали, водящий остается прежним.

«Вышибалы»

Цель: развитие координации движения

Ход игры:

«Вышибалы» — два игрока — встают напротив друг друга с двух сторон площадки на расстоянии примерно 10-15 метров. Остальные игроки – «вышибаемые» находятся в центре, между «вышибалами». Задача «вышибал» — бросая мяч друг другу, попасть в любого из «вышибаемых» игроков. Задача «вышибаемых» быть ловкими и быстрыми, уметь увернуться от летящего мяча. Тот, в кого попали, выходит из игры. «Вышибаемые» могут ловить «ловушки»:

- «картошка» - успеть перепрыгнуть катящийся мяч по земле, не задев его ногой;
- «свечка» - успеть поймать мяч в воздухе, но не от земли (можно вылететь из игры), «свечка» дает дополнительную «жизнь», которую можно оставить себе или поделиться ей с товарищем;
- «бомба» - мяч летит вверх, «вышибаемый» в это время должен быстро присесть, но если мяч падает сверху именно на него, то он выходит из игры.

Когда в команде «вышибаемых» игроков остается один участник, он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. Если ему удастся это сделать, все выбывшие возвращаются в игру.

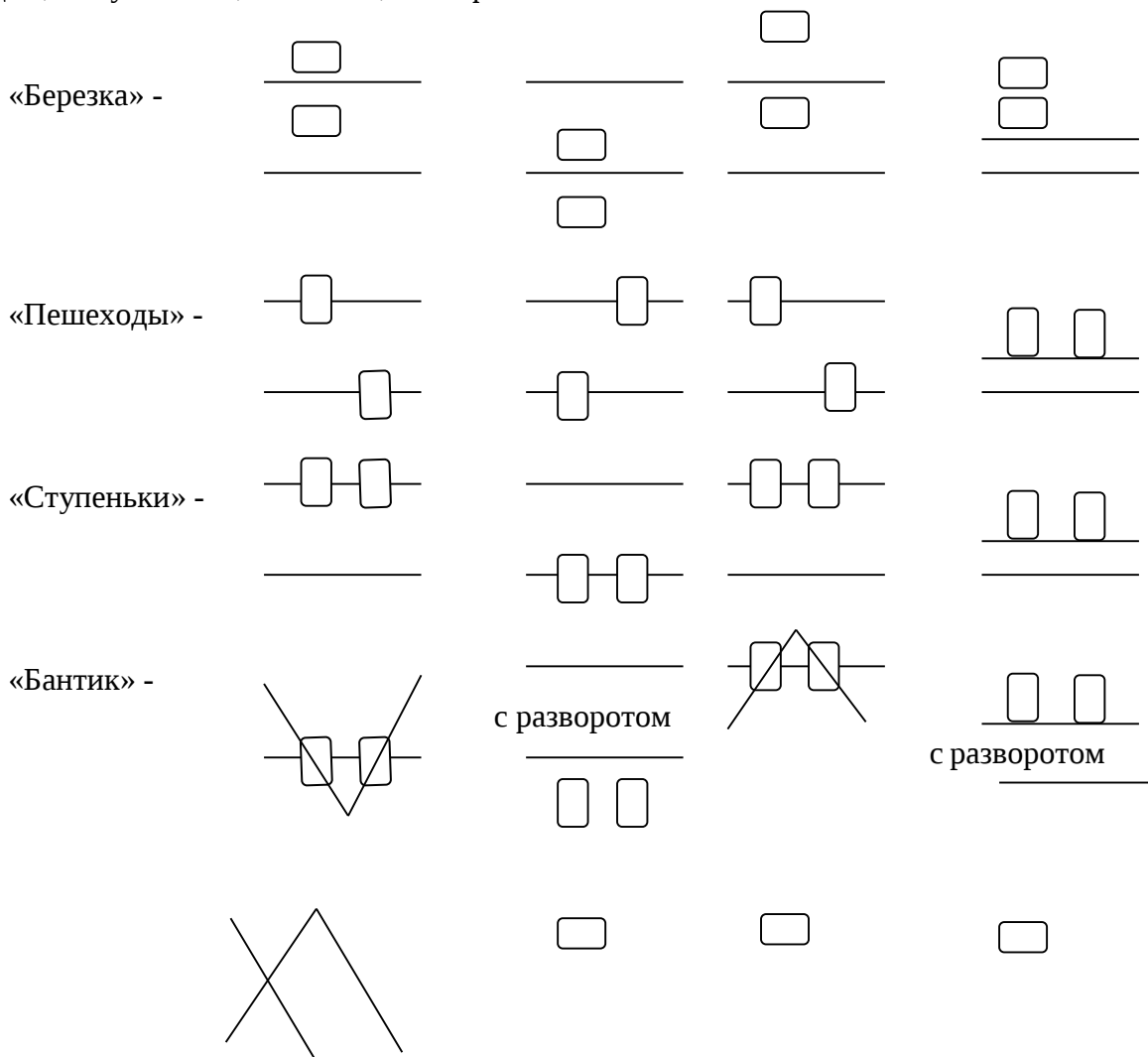
«Резиночки»

Цель: развитие ловкости, координации, силы.

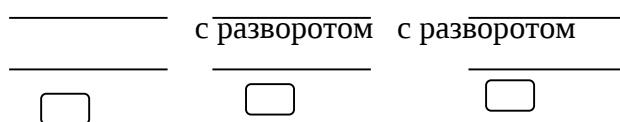
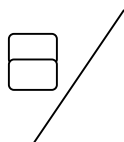
Ход игры:

Двое детей одевают резиночку на уровне щиколоток и свободно растягивают ее, становясь напротив друг друга. Остальные дети выстраиваются в одну колонну сбоку от резиночки лицом к ней.

По-очереди дети выполняют заданные упражнения, прыгая на резиночках: «Березка», «Пешеходы», «Ступеньки», «Бантик», «Конфетка».



«Конфетка» -



«Съедобное – несъедобное»

Цель: развитие внимательности и ловкости.

Ход игры.

Все игроки садятся на лавочку в ряд (как вариант – становятся в круг). Ведущий кидает мяч любому игроку и одновременно называет какой-либо предмет. Если “это” съедобное – игрок должен поймать мяч. Если несъедобное – отбить его. Если кто-то “съел” несъедобное, он становится ведущим. Самый смак игры – в скорости. Чем быстрее ведущий перечисляет названия предметов и чем неожиданнее очередность, тем интереснее. В случае ошибки игрок становится водящим.

«Колдунчики»

Цель: развитие двигательных способностей.

Ход игры.

Участники убегают от водящего (эта игра — разновидность салок). Водящий догоняет игрока и дотрагивается до него — осаливает. Осаленный расставляет руки, а любой другой участник может подбежать, дотронуться до него и «выручить». Задача водящего — не отходить далеко от осаленного и не подпускать к нему никого ни на шаг. Летний вариант колдунчиков — бегать с «брызгалками» и поливать друг друга водой из дырявых бутылок. Обычно через пять минут после начала игры все мокрые, зато очень веселые.

«Море волнуется раз»

Цель: развитие воображения и артистичности.

Ход игры.

Ведущий отворачивается от игроков и произносит считалочку:

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.

«Прятки»

Цель: развитие внимательности.

Ход игры.

Один человек водит, остальные прячутся. По заранее обговоренным условиям вода считает до определенного числа, повернувшись к стене, все за это время бегут прятаться, не

выходя за границы обговоренной территории.
Ну и коронная фраза воды: раз, два, три, четыре, пять я иду искать.

«Светофор»

Цель: формирование умения различать цвета, развитие внимания.

Ход игры.

Рисуется “дорога” – две черты. Определяются и боковые границы, дальше которых убегать нельзя. Все игроки встают на одной из сторон дороги, водящий спиной к ним в центре дороги. Водящий называет какой-нибудь цвет и быстро поворачивается. У кого этот цвет есть в одежде, показывает его и спокойно проходит, остальные должны перебежать “дорогу”, не попавшись водящему. Кого водящий осалил, становится водящим.

“Бананы”

Цель: развитие двигательной активности.

Ход игры.

Все играющие повисают на достаточно крепких и высоких предметах, деталях игровых площадок и т.п. Водящий ходит под ними приговаривая: “Бананы висели-висели-висели... и созрели!” в этот момент “бананы” падают и разбегаются, а водящий их ловит.

«Тише едешь, дальше будешь — стоп»

Цель: развитие координации, умение реагировать на меняющиеся обстоятельства.

Ход 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.

«Испорченный телефон»

Цель: развитие внимательности.

Ход игры.

Выбирается водящий, который на ухо шепотом говорит одному из игроков слово или фразу, а тот, старается точно так же передает другому игроку, и так по цепочке. Последний игрок говорит вслух то, что у него получилось, и сравнивают с оригиналом. Зачастую получается очень неожиданный и смешной результат! Если играет две команды, то ведущий передает слово двум игрокам из обеих команд. Побеждает та команда, чей результат будет наиболее похож на оригинал.

«Классики»

Цель: развитие координации движения, меткости и ловкости.

Ход игры.

На асфальте мелом чертится прямоугольное поле с 10 квадратами и полукругом («котел», «вода», «огонь»). Вариантов прыжков и разметки площадки существует несколько. Но, как правило, игроки по очереди кидают битку (камушек, коробочка из-под леденцов и т. д.) в первый квадрат. Затем первый игрок перепрыгивает из квадрата в квадрат и толкает за собой битку. • №1 – одна нога; • №2 – одна нога; • №3 и 4 – левая на 3, правая на 4; • №5 – двумя ногами (можно передохнуть) ; • №6 и 7 – левая на 6, правая на 7; • №8 – одна нога; • №9 и 10 – левая на 9, правая на 10. Затем поворот на 180% и обратно тем же манером. Наступил на черту или битка на нее попала? Встал на обе ноги? Ход переходит к другому. Количество игроков: не ограничено.

«Камень, ножницы, бумага»

Цель: развитие мелкой и крупной моторики рук.

Краткий ход игры.

После, ставшей классикой считалочки «камень-ножницы-бумага, раз, два, три!», каждый игрок должен показать рукой одну из фигур («камень»- рука в кулаке, «ножницы» – скрещенные пальцы, «бумага» – прямая ладонь). Выигравшего определяют следующим образом: бумага «накрывает» камень, камень «ломает» ножницы, ножницы «режут» бумагу. Проигравший – выходит из игры. Выигравшие, если их несколько, остаются на следующий кон.

«Я знаю 5 имен»

Цель: развитие эрудиции, внимательности, памяти.

Ход игры.

Первый игрок берет мяч в руки, произносит: «Я знаю одно имя девочки», ударяет одной рукой мячом о землю и называет имя. Потом продолжает с разными вариациями: «Я знаю одно имя мальчика», «Я знаю один цвет», «Я знаю одно животное», «Я знаю один город». Когда все комбинации использованы, игрок произносит те же самые считалки, только уже на счет два: «Я знаю два имени девочки» — и далее по кругу. Игра продолжается до десяти. Если, отбивая мяч, игрок не успел назвать имя или ударить по мячу, ход переходит к другому участнику. Когда мяч, пройдя через всех участников, возвращается к первому игроку, он продолжает играть с той фразы, на которой ошибся. Побеждает тот, кто первым добирается в этой речовке до десятки.

«12 палочек»

Цель: развитие двигательной активности.

Ход игры.

Игра напоминает классические прятки. 12 небольших палочек укладываются на «рычаг» (например, на дощечку и положенный под нее камушек) так, чтобы, наступив на рычаг, можно было разбросать палочки. Задача водящего — собрать палочки, сложить их на рычаг, произнести с закрытыми глазами считалочку и отправиться на поиски спрятавшихся игроков. Как только водящий обнаруживает игрока, бежит к «рычагу» и разбивает палочки,

называя имя найденного. Игрок становится водящим. Если найденный успевает опередить водящего и добежать до палочек первым, водящий не меняется.

«Казачьи-разбойники»

Цель: развитие умения ориентироваться на местности, играть в команде.

Ход игры.

Игроки делятся на две команды — «казаков» и «разбойников». Договариваются, на какой территории играют (за его пределами и не играют). Это может быть двор, подъезд, улица, несколько дворов. «Разбойники» загадывают секретное слово (пароль). «Казачьи» отходят в сторону так, чтобы не видеть «разбойников». «Разбойники» убегают, помечая стрелками на асфальте (стенах домов, бордюрах, деревьях и т.п.) направление своего движения. Начинают бежать группой, а потом разбегаются кто куда, стараясь запутать стрелками «казаков». Задача «казаков» — найти по стрелкам «разбойников». Каждого «разбойника» «казачьи» приводят в «тюрьму» и сторожат его, стараясь выведать секретное слово (пароль), например, при помощи пыток крапивой. «Казачьи» побеждают, как только узнают секретное слово или находят всех «разбойников».

«Четыре стихии: земля, воздух, вода, огонь»

Цель: развитие у детей внимания и быстроты реакции.

Ход 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** (водящий называет стихию, а дети показывают условленное действие, водящий может показывать неправильно).

«Краски»

Цель: развивать физические качества - скорость, ловкость, развивать внимание.

Ход игры:

Играть в нее лучше всего на улице, но можно и в просторном помещении. Для **игры** "Краски" среди участников выбирают одного ведущего-продавца и одного покупателя-монаха, остальные дети становятся красками. Участники-краски сидят в кругу или в беседке, иногда дети становятся в шеренгу. Продавец тихо (*на ушко*) говорит каждому какой цвет краски ему соответствует. Дети запоминают свой цвет. Монах-покупатель не должен знать цвета красок.

«Краски» встают за спиной «Продавца». К ним подходит «Монах», делает вид, что стучит, говорит:

«Тук-тук-тук!».

«Продавец» и «Монах» ведут между собой диалог:

«Продавец»: «Кто пришел?»

«Монах»: «Монах в цветных штанах!»

«Продавец»: «Зачем пришел?»

«Монах»: «За краской!»

«Продавец»: «За какой?»

«Монах»: «За голубой (красной, оранжевой.... любой цвет!»)

Если «Монах» не угадал, и такой краски нет в «магазине», то «Продавец» выпроваживает его такими словами:

«Скачи по голубой (красной, оранжевой) дорожке на одной ножке! Там и будет тебе краска!» «Монах» должен совершить «круг почета», проскакав на одной ноге, и вернуться обратно к «магазину». Игра повторяется сначала.

Если «Монах» угадал и такая «краска» есть, диалог продолжается:

- Сколько стоит?

- Пять рублей (*Монах громко хлопает по ладони продавца пять раз*).

При последнем хлопке названная "краска" вскакивает со своего места и бежит от «Монаха» по заранее оговоренной траектории. Задача «краски» — добежать до «магазина», где «Монах» уже не может его ловить.

Если «Монах» сумел догнать «краску», то они должны поменяться ролями. При этом, все игроки вновь выбирают себе цвет «краски». Если «краска» осталась непойманной, то «Монах» остается прежний и опять идет за краской.

«Бабка-Ёжка»

Цель: повышать интерес детей к дворовым подвижным играм, воспитывать доброту и взаимовыручку, развивать основные физические качества: силу, выносливость, ловкость.

Ход игры.

С детьми считалкой выбираем Бабку Ёжку. Игроки располагаются в другом конце зала по сигналу дети подходят к избушке Бабы Яги и хором произносят текст:

Бабка Ёжка костяная ножка;

С печки упала ногу сломала,

А потом и говорит:

«У меня нога болит»

Пошла она на базар,

Раздавила самовар,

Пошла на улицу,

раздавила курицу,

Вышла на лужайку, испугала зайку.

После этих слов Бабка Ёжка выбегает из дома и догоняет детей, прикасается к ним рукой. Пойманных детей Баба Яга уводит к себе в дом.

«Горячая картошка»

Цель: остаться единственным человеком, который стоит в круге, усадив соперников в центр.

Ход игры.

Участвовать в развлечении могут от 6-ти до 12-ти ребят. Дети встают в круг и начинают в произвольном порядке перекидывать друг другу мяч, который в этой игре и является «горячей картошкой». Каждый должен поймать снаряд и, не задерживая его в руках дольше одной секунды, перекинуть дальше. Игроки также могут не ловить, а отбивать мяч ладошками, чтобы усложнить правила.

Участник временно выбывает из **игры** и садится в центр круга, если он не поймал, не отбил или уронил мячик. То же самое происходит с теми, кто задержал его в руках дольше одной секунды и «обжегся» горячей картошкой.

Вернуться в круг можно, поймав игрушку из положения сидя (вставать в «штрафной зоне» запрещается). Если кому-то одному удалось это сделать, в круг возвращаются все участники, находящиеся внутри. При этом игрок, кидавший мяч, занимает их место.

Если мяч при перекидывании задевает кого-то из сидящих в центре круга, то этот игрок возвращается в круг. При этом все участники, которые соприкасались с ним руками в центре круга, также возобновляют игру.

Действие продолжается до тех пор, пока в круге не останется один ребенок, который и считается победителем.

«Ладонки»

Цель: развитие внимания, мышления, координации движения, быстроты реакции.

Ход игры.

Дети сидят в один ряд на стульчиках (скамье). Первый ребенок в ряду кладет левую руку на свое левое колено, а правую руку на левое колено соседа справа.

Второй, третий... дети кладут левые руки на правое колено соседа слева, а правые руки на левое колено соседа справа. Замыкающий в ряду ребенок кладет левую руку на правое колено соседа слева, а правую руку на свое правое колено. Первый и замыкающий ряд дети начинают/заканчивают двумя хлопками ладонями по своим коленям. Второй, третий... дети выполняют по одному хлопку ладонями последовательно, согласно расположению рук. Кто допустил ошибку, убирает руку. Игра продолжается с уменьшающимся количеством рук.

«Летела корова»

Цель: развитие быстроты реакции, внимание, ловкость.

Ход игры.

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 самым ловким.

«Молчанка»

Цель: развитие внимания, силы воли.

Ход игры.

Играющие выбирают водящего, садятся вокруг него и поют: «Кони, кони, мои кони, мы сидели на балконе, чаю пили, чашки мыли, по-турецки говорили:

-Чаб- чаляби, чаб-чаляби.

Прилетели журавли и сказали всем: «Замри!»

А кто первый отомрет,

Тот получит шишку в лоб.

Не смеяться, не болтать,

А солдатиком стоять!

Как только споют последнее слово, все замолкают. Водящий старается рассмешить каждого из детей движениями, смешными гримасами. Если кто-то из игроков засмеется или скажет слово, то отдает водящему фант. В конце **игры** каждый из участников свой фант

выкупает: по желанию водящего поют песни, танцуют, загадывают загадки, скачут на одной ноге.

«Рыбак и рыбки»

Цель: развивать прыгучесть, быстроту реакции.

Ход игры.

Эта игра подходит даже для самых маленьких. Для нее тоже не требуется особого инвентаря, только любая резиночка/скакалка, которая может сойти за удочку.

Игроки становятся в круг, а ведущий, «рыбак», – в центр круга. Задача «рыбака» - раскручивать «удочку» (скакалку), чтобы обеспечить себе улов, цель «рыбок» - перепрыгнуть скакалку. Ведущий - «рыбак» раскручивая «удочку» приговаривает слова:

*«Я верёвочку кручу,
Рыбку я, поймать хочу»
Раз, два, не зевай
Выше ты подпрыгивай!*

Тот, кого поймали (задели по ноге скакалкой), считается пойманной «рыбой», должен выйти из круга.

«Салки»

1-й вариант

Цель: развивать быстроту движений, ловкость.

Ход игры.

Стойка на одной ноге. Водящий не может салить игрока, который успел занять позу, стоя на одной ноге и держащих другую, отведенную назад ногу двумя руками.

2-й вариант («Чай-чай-выручай»)

Ход игры.

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.

3-й вариант («Цепные салочки»)

Ход игры.

Игрок, которого осалили, берет за руку водящего и так бегают за другими игроками. Следующий осаленный берет за руку кого-то из этой пары и так далее. Составляется длинная цепь водящих, которая может окружать убегающих. Если на бегу цепь разрывается, то водит кто-то из тех игроков, которые расцепили руки. Кто из двух - решают по жребию

«В козла»

Цель: развитие прыгучести, координации, ловкости, внимания.

Ход игры.

Детская дворовая игра, для которой нужен мяч и очень высокая стенка. Суть игры в том, что необходимо ударить мячом об стенку, а, когда он летит обратно, - перепрыгнуть через него. Если мяч задевал ногу, присваивалась буква К и так далее.

«Третий лишний»

Цель: развитие координации, ловкости, внимания, быстроты.

Ход игры.

Дети становятся в круг парами (друг за другом), на расстоянии 2-3 м между парами. Водящий и один из игроков (убегающий) располагаются за кругом. Водящий стремится запятнать убегающего, а убегающий может стать перед одной из пар, тогда последний игрок пары становится «третьим лишним» и убегает от водящего. Если водящий догоняет убегающего, то они меняются ролями. Убегающий может бегать только за кругом и не далеко. Водящий может пересекать круг прыгая на одной ноге. Оба бегающих не должны дотрагиваться до стоящих пар.

«Мы веселые ребята»

Цель: развитие координации, ловкости, внимания, быстроты.

Ход игры.

Дети стоят на одной стороне площадки за чертой. На противоположной стороне в кругу стоит Ловишка спиной к участникам. Игроки, проговаривая хором «Мы веселые ребята, любим бегать и скакать. Ну, попробуй нас догнать.», идут в сторону Ловишки. После слова «догнать» дети бегут обратно к черте, а Ловишка старается их догнать. Кого Ловишка успеваает осалить до черты, считается пойманным и пропускает одну перебежку. Через три перебежки Ловишка меняется.

«Стоп»

Цель: развитие координации, ловкости, внимания, быстроты.

Ход игры.

Дети становятся в плотный узкий круг, в центре водящий с мячом. Водящий подбрасывает мяч вверх, дети из круга разбегаются. Как водящий ловит мяч, говорит: «Стоп!», разбегающиеся дети замирают на месте, а водящий пытается выбить любого игрока. Если водящий попадает в игрока, они меняются ролями.

«Клубок ниток»

Цель: развитие координации, ловкости, внимания.

Ход игры.

Дети становятся в круг, берутся за руки. Ведущий – взрослый говорит, что бабушка вязала, потом ушла на рынок, оставив свои нитки. Когда вернулась, нитки перепутались. Ведущий отворачивается на определённое время, в это время дети –«ниточки» запутываются: не расцепляя рук, меняют своё положение: можно подлезть под руками,

перешагивать через сцепленные руки. Задача ведущего – поставить детей на свои места, не расцепляя рук.

«Уголки»

Цель: развитие координации, ловкости, внимания, быстроты.

Ход игры.

Четверо детей становятся в уголки заранее нарисованного квадрата, пятый ребёнок – водящий стоит в центре. По условному знаку дети, стоящие в «уголках», меняются местами. Задача водящего – занять любой освободившийся уголок. Оставшийся без «уголка» ребёнок становится водящим. Игра проходит под музыку.

«Часы»

Цель: развитие прыгучести, внимания.

Ход игры.

Двое взрослых, стоят друг против друга, держа ручку скакалки в одной руке. Ребёнок находится в центре. Вместе говорят: «Часы пробили ровно час...» На слово «час» ребёнок перепрыгивает через скакалку, которую крутят взрослые. Игра проводится до 5 «часов». Затем повторяется с другим ребёнком.

«Цепи-кованые»

Цель: развитие ловкости, внимания, быстроты, силы.

Ход игры.

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 громко кричит: «Цепи-цепи кованые, 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.

«Гори, гори ясно»

Цель: развитие координации, ловкости, внимания, быстроты.

Ход игры.

Считалкой выбирается ведущий. Участники игры становятся в круг, держась за руки. Ведущий встаёт в круг, в руках у него платочек, поднимает его над головой и начинает движения против основного круга. Когда начинается движение круга, все игроки вместе с ведущим произносят слова:

Гори-гори ясно,

*Чтобы не погасло,
Глянь на небо,
Птички летят,
Колокольчики звенят!*

После сказанных слов ведущий игрок останавливается, поднимает руку с платочком вверх, делает ею взмах, будто пытается их разделить, а двое детей, которые оказываются от ведущего с правой и с левой стороны поворачиваются друг к другу спиной и начинают убегать друг от друга в разные стороны за основным кругом детей. Кто первый обежит круг и вернется к ведущему схватив платочек, тот и победил, в дальнейшем он становится ведущим, а кто не успел он «горит».

«Десятки с мячом»

Цель: развитие координации, ловкости, внимания, быстроты.

Ход игры.

Играют 2-3 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»

Цель: развитие координации, ловкости, внимания, быстроты.

Ход игры.

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.

«Черевички-стоп»

Цель: развитие координации, ловкости, внимания, быстроты.

Ход игры.

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 верблюжий — сначала нужно плюнуть, а потом дойти до плевка 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.

«Большая змейка»

Цель: развитие координации, ловкости, внимания.

Ход игры.

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.

«Зайки, грейтесь на солнышке»

Цель: развитие быстроты, внимания.

Ход игры.

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. Пойманной лисой зайка становится лисой.

«Я садовником родился»

Цель: развитие памяти, внимания, готовности и смелости.

Ход 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 окончанию 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:

«Ручеёк»

Цель: развитие внимания.

Ход игры.

Все дети разбиваются на пары и становятся лицом друг к другу. Они берутся за руки, которые поднимают высоко над головой, образуя “ворота”. Один игрок без пары становится в конце колонны. Он быстро проходит под воротами, выбирая себе в пару любого из пары детей. Затем, тот, кто остался без пары, идет в конец колонны и также выбирает себе пару. Игра продолжается. Правила: 1. Во время игры можно изменять высоту ворот, постепенно “опуская руки”: это значительно усложнит выполнение задания.

«Десяточки со скакалкой»

Цель: развитие прыгучести, ловкости, внимания, координации.

Ход игры.

Для игры нужна только одна скакалка. Вся игра заключается в последовательном выполнении упражнений со скакалкой. Каждое упражнение выполняется от 1 до 10 раз - в зависимости от сложности. Причем начинаем игру с 10 прыжков и постепенно приходим к одному последнему-победному прыжку. Один игрок начинает прыгать, если где-то сбивается или не выполняет - ход переходит к следующему. Победителем считается тот кто первым выполнил все упражнения. В эту игру можно играть и в одиночку - просто тренировать свое умение прыгать со скакалкой. Итак, упражнения: 10 раз - прыгаем через скакалку самым обычным способом, двумя ногами одновременно, скакалку крутим вперед. 9 раз - прыгаем через скакалку на одной ноге, но меняем ноги - то правая, то левая - получается своеобразный "бег" через скакалку 8 раз - прыгаем через скакалку на правой ноге 7 раз - прыгаем через скакалку на левой ноге 6 раз - прыгаем через скакалку обычным способом, но скакалку теперь крутим назад 5 раз - прыгаем через скакалку "бегом" (так же как 9-ки), но скакалку крутим назад 4 раза - скакалку крутим вперед. прыгаем один раз как обычно, один раз перекрещивая руки, снова как обычно, снова перекрещивая. 3 раза - сложили ноги крестиком, прыгаем через скакалку вперед 2 раза - на правой ноге прыгаем, скакалку крутим назад 1 раз - нужно было подпрыгнуть и при этом прокрутить скакалку вперед два раза. Это был верх нашего мастерства :-). Кто первый выполнил последнее упражнение - тот и победил.

