

Пятнашки

Материал. Цветная повязка (ленточка).

Ход игры. Дети находятся в разных местах площадки (границы ее обозначены флажками). Назначенный воспитателем или выбранный детьми пятнашка, получив цветную повязку (ленточку), становится на середине площадки.

После сигнала воспитателя «лови!» все дети разбегаются по площадке, а пятнашка старается догнать кого-нибудь из играющих и коснуться его рукой. Тот, кого он коснулся, отходит в сторону.

Игра заканчивается, когда пятнашка поймает 3-4 играющих. При повторении игры выбирается новый пятнашка.

Если пятнашка в течение 30-40 с не может поймать никого из играющих, воспитатель должен назначить другого водящего.

Гуси-лебеди

Ход игры. Из числа играющих выбирается волк и пастух. Остальные дети - гуси. На одной стороне площадки проводится черта, за которой находятся гуси. Это их дом.

Сбоку площадки очерчивается место - логово волка.

«Пастух» выгоняет «гусей, пастись на луг. «Гуси» ходят, летают по лугу.

Пастух. Гуси, гуси!

Гуси (останавливаются и отвечают хором). Га, га, га!

Пастух. Есть хотите?

Гуси. Да, да, да!

Пастух. Так летите!

Гуси. Нам нельзя:

Серый волк под горой

Не пускает нас домой!

Пастух. Так летите как хотите!

«Гуси», расправив крылья (вытянув руки в стороны), летят через луг домой, а «волк», услышав гусей, выбегает, пересекает им дорогу, стараясь поймать их (коснуться рукой).

Пойманных «гусей» «волк» уводит к себе. После 3-4 перебежек производится подсчет пойманных «гусей». Затем выбираются новые волк и пастух, и игра повторяется.

Указание к игре. Когда воспитатель впервые проводит игру, он рассказывает детям, что гуси гуляют на лугу, щиплют травку, при этом они нагибаются, вытягивают шею, а когда летают, расправляют крылья (поднимают руки в стороны).

Кошка и мышка

Ход игры. Играющие встают в круг. Выбираются кошка и мышка. «Мышка» становится в круг, «кошка» - за кругом. Остальные дети, взявшись за руки, идут по кругу и говорят:

Ходит Васька беленький,
Хвост у Васьки серенький,
А бежит - стрела.
Глазки закрываются.
Когти расправляются,
Зубы как Игла.
Только мыши заскребут,
Чуткий Васька тут как тут,
Всех поймают он.

После слов «всех поймают он» дети останавливаются, и в условленном месте круга двое детей поднимают руки, оставляя проход – ворота. «Мышка», убегая от «кошки», может пробежать в ворота и подлезать под руки стоящих в кругу. «Кошка», стараясь поймать мышку, может пробежать в круг только через ворота. Когда «кошка» поймаёт «мышку», на эти роли выбираются другие дети, и игра повторяется.

Если «кошка» долго не может поймать «мышку», воспитатель устраивает дополнительные ворота.

Вариант игры. В то время когда дети идут по кругу, кошка может находиться в центре круга, а мышка - вне его. При произнесении второго куплета кошка выполняет движения согласно тексту – закрывает глаза, расправляет когти и т. д.

Мы веселые ребята...

Ход игры. Дети стоят на одной стороне площадки или у стены комнаты. Перед ними проводится черта. На противоположной стороне площадки также проводится черта. Сбоку от детей, примерно на середине между двумя линиями, находится ловишка, назначенный воспитателем или выбранный детьми.

Дети хором произносят текст:

Мы веселые ребята,
Любим бегать и играть.
Ну, попробуй нас догнать:
Раз, два, три - лови!

После слова «лови!» дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка догоняет их. Тот, до кого ловишка дотронулся прежде, чем играющий пересек черту, считается пойманным и садится возле ловушки.

После 2-3 перебежек производится подсчет пойманных и выбирается новый ловишка.

Указания к игре. Нового ловишку выбирают даже в том случае, если предыдущий никого не поймают.

Воспитатель следит за тем, чтобы дети не скандировали текст, а произносили его выразительно.

Карусель

Материал. Шнур. В варианте игры: обручи.

Ход игры. Играющие образуют круг. Воспитатель дает детям шнур, концы которого связаны.

Дети, взявшись правой рукой за шнур, поворачиваются налево и говорят стихотворение:

Еле, еле, еле, еле
А потом кругом, кругом,
Завертелись карусели.
Все бегом, бегом, бегом.

В соответствии с текстом дети идут по кругу: сначала медленно, потом быстрее, а под конец бегут. Во время бега воспитатель приговаривает «по-бе-жа-ли, по-бе-жа-ли».

После того как дети пробегут 2 раза по кругу, воспитатель меняет направление движения, говоря «поворот!». Играющие поворачиваются кругом, быстро перехватывая шнур левой рукой, и бегут в другую сторону.

Затем воспитатель продолжает вместе с детьми:

Тише, тише, не спешите!
Карусель остановите!
Раз-два, раз-два!
Вот и кончилась игра!

Движение карусели становится постепенно все медленнее. При словах «вот и кончилась игра!» дети опускают шнур на землю и расходятся по площадке.

После того как дети немного отдохнули, воспитатель дает три звонка или три раза ударяет в бубен. Играющие спешат занять места на карусели, т. е. становятся в круг, берут шнур. Игра возобновляется. Не успевший занять место до третьего звонка не катается на карусели, а стоит и ждет, когда будет новая посадка.

Вариант игры. Игру «Карусель» можно проводить с обручами. Каждый держится за два обруча одной и другой рукой, образуя замкнутый круг. Все движения производятся так же, как и со шнуром.

Когда дети оставляют карусель, надо следить, чтобы они клали обручи на пол аккуратно, тогда при повторении игры можно быстро их взять и снова образовать круг.

Мышеловка

Ход игры. Играющие делятся на две неравные группы. Меньшая группа (примерно треть играющих) образует круг - мышеловку. Остальные изображают мышей. Они находятся вне круга.

Дети, изображающие мышеловку, берутся за руки и начинают ходить по кругу то влево, то вправо, приговаривая:

Ах, как мыши надоели,
Развелось их просто страсть.
Все погрызли, все поели,
Всюду лезут - вот напасть.
Берегитесь же, плутовки,
Доберемся мы до Вас.
Вот поставим мышеловки,
Переловим всех за раз!

По окончании стихотворения дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. «Мыши» вбегают в мышеловку и тут же выбегают с другой стороны. По слову воспитателя «хлоп!» дети, стоящие по кругу, опускают руки и приседают - мышеловка считается захлопнутой. Мыши, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Они тоже становятся в круг (размер мышеловки увеличивается). Когда большая часть мышей поймана, дети меняются ролями и игра возобновляется.

Указание к игре. Педагог следит за тем, чтобы дети произносили стихи выразительно, негромко, делая логические ударения, не скандируя каждый слог.

В конце следует отметить наиболее ловких мышей, которые ни разу не остались в мышеловке.

Караси и щука

Ход игры. Один ребенок выбирается на роль щуки. Остальные играющие делятся на две группы: одна из них – камешки – образует круг, другая – караси, которые плавают внутри круга. «Щука» находится за кругом.

По сигналу воспитателя «щука!» она быстро вбегает в круг, стараясь поймать карасей. «Караси» спешат поскорее занять место за кем-нибудь из играющих и присесть (прячутся за камешки). «Щука» ловит тех «карасей», которые не успели спрятаться. Пойманные уходят за круг.

Игра проводится 3-4 раза, после чего подсчитывается число пойманных «карасей». Затем выбирают новую щуку. Дети, стоящие по кругу и внутри его, меняются местами, и игра повторяется.

Успей пробежать

Материал. Шнур длиной 3-4м.

Ход игры. Воспитатель с кем-нибудь из детей держит за концы шнур и медленно вращает его по направлению к бегущим детям. Дети один за другим должны успеть пробежать под шнуром в тот момент, когда он находится наверху.

Воспитатель регулирует движение детей; для каждого пробегающего он дает сигнал «беги!».

В дальнейшем дети должны сами следить за движением шнура и пробегать, когда он находится наверху.

Чье звено скорее соберется

Материал. Флажки 3-4 цветов (по числу играющих); 3-4 больших флажка тех же цветов; бубен.

Ход игры. Дети делятся на 3-4 группы с одинаковым числом играющих: каждой группе даются флажки какого-либо одного цвета. В разных концах площадки или по одной стороне ставятся на подставках 3-4 флажка тех же цветов. Каждая группа строится колонной перед флажком своего цвета.

Когда играющие построятся, воспитатель ударяет в бубен и дети начинают ходить, бегать, прыгать по площадке в разных направлениях. Движения меняются в зависимости от того ритма и темпа, который дается воспитателем.

По сигналу «на места!» дети бегут к своему флагу и строятся в колонну (лицом к флагу). Воспитатель отмечает, какая группа построилась первой.

Указание к игре. После 2-3 повторений игру можно усложнить. В тот момент когда дети бегают, прыгают, воспитатель говорит «стой!». По этому сигналу все играющие останавливаются и закрывают глаза. Тем временем воспитатель меняет места флажков и говорит «на места!». Дети открывают глаза и спешат построиться в колонну против своего флага. Воспитатель отмечает, какая колонна построилась первой.

Хитрая лиса

Ход игры. Играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Воспитатель просит всех закрыть глаза. Дети закрывают глаза, а воспитатель обходит круг (за спинами детей) и дотрагивается до одного из играющих, который становится хитрой лисой. Затем воспитатель предлагает детям открыть глаза и внимательно посмотреть, кто из них хитрая лиса, не выдаст ли она себя чем-нибудь.

Играющие 3 раза спрашивают хором (с небольшими промежутками) - сначала тихо, а затем громче: «Хитрая лиса, где ты?» При этом все смотрят друг на друга. Когда все играющие (в том числе и хитрая лиса) в третий раз спросят: «Хитрая лиса, где ты?», - «хитрая лиса» быстро выходит на середину круга, поднимает руку вверх и говорит: «Я здесь!»

Все играющие разбегаются по площадке, а «лиса» их ловит. Пойманные, т. е. те, до которых «лиса» коснулась рукой, отходят в сторону.

После того как лиса поймала 2-3 детей, воспитатель дает сигнал «в круг!». Дети снова образуют круг, и игра повторяется.

Кто скорее

Материал. Прыгалки (по числу детей).

Ход игры. Дети с прыгалками в руках становятся в шеренгу на одной стороне площадки так, чтобы не мешать друг другу. В 15-20 шагах от них проводится черта. По условленному сигналу все дети одновременно прыгают по направлению к черте. Воспитатель отмечает детей, которые раньше оказались у черты.

Прыжки через скакалку

Материал. Веревка (шнур, длинная скакалка).

Ход игры. Двое детей держат толстую веревку, шнур или длинную скакалку: один - за один конец, другой - за второй. Медленно и равномерно они начинают крутить ее в сторону стоящих детей, а те в порядке очередности прыгают через веревку, стараясь не задеть ее. Тот, кто заденет, меняет одного из крутящих веревку.

Указания к игре. В игре можно давать детям определенные задания, например: «Кто без ошибки перепрыгнет 5-10 раз?»

Пастух и стадо

Материал. Гимнастическая скамейка (рейки); повязка для глаз.

Ход игры. На одной стороне площадки с помощью гимнастической скамейки или реек, положенные на кубы, огораживается овчарня.

Из числа играющих выбирается пастух. Остальные - овцы. «Пастуху» завязывают глаза. Он стоит недалеко от овчарни и говорит: «Овечки, овечки, вот и я пришел».

«Овцы» поочередно перепрыгивают через ограду, подходят к «пастуху» и спрашивают его: «Пастух, пастух, сколько мне даешь шагов?»

Каждый раз «пастух» называет какое-либо число (до 10). «Овца», от пастуха отсчитывает соответствующее число шагов и останавливается.

Когда все «овцы» разойдутся, «пастух» спрашивает: «Где мое стадо?» Все «овцы» отзываются: «Бе, бе, бе...» - потом замолкают.

«Пастух» начинает искать «овец» - идет на их голоса, а «овцы» стоят на своих местах. Когда «пастух» дотронется до кого-нибудь, он говорит: «Овечка, овечка, кто ты?» «Овечка» отвечает: «Бе, бе, бе». «Пастух» должен отгадать, кто это. Если он ошибся, все «овцы» начинают блеять и кто-нибудь из них отводит «пастуха» к овчарне, а сам возвращается на свое место.

«Пастух» снова спрашивает: «Где мое стадо?» И игра продолжается до тех пор, пока он не узнает пойманную овечку. Тогда он снимает повязку и становится овечкой, а «овечка» - пастухом.

Не оставайся на полу (на земле)

Материал. Различные предметы высотой 25-30см: лестницы со ступеньками, доски, поставленные на возвышение, невысокие ящики, скамейки, чурбаки диаметром не меньше 25 см; повязка для глаз (белый колпак); бубен.

Ход игры. В различных местах площадки (комнаты), ближе границам, расположены подготовленные предметы. Выбирается ловишка. Ему надевают на руку повязку. Дети размешаются на возвышениях в разных местах площадки.

Под удары в бубен дети спрыгивают и бегают или прыгают площадке в зависимости от того темпа и ритма, который дает воспитатель. Ловишка принимает участие в общем движении. По сигналу воспитателя «лови!» все дети снова взбираются на расставленные предметы (возвышения). Ловишка ловит тех, кто не успел вскочить на возвышение. Пойманные садятся в стороне.

После того как игра повторена 2-3 раза, проводится подсчет пойманных, выбирается новый ловишка и игра возобновляется.

Указание к игре. Воспитатель следит, чтобы дети спрыгивали с возвышения двумя ногами и мягко приземлялись, сгибая колени, а так же чтобы дети разбегались по всей площадке, подальше от предметов, на которые они должны взбираться.

Удочка

Материал. Шнур длиной 2м; мешочек с песком весом 100-200г.

Ход игры. Играющие стоят по кругу на расстоянии вытянутых в стороны рук. В центре круга стоит воспитатель со шнуром, к концу которого крепко привязан мешочек с песком, - это удочка, Свободный конец удочки воспитатель берет в правую руку так, чтобы длина его равнялась расстоянию от центра круга до ног играющих.

Воспитатель вращает шнур, чтобы мешочек скользил по полу. Стоящие по кругу подпрыгивают в тот момент, когда мешочек приближается к ним, и стараются избежать прикосновения мешочка к ногам. Воспитатель, когда кружит шнур, поворачивается вместе с ним или стоит на месте, переключая его из руки в руку (спереди и за спиной).

Задетый мешочком считается проигравшим. Игра продолжается до тех пор, пока шнур не сделает два полных оборота.

Воспитатель подсчитывает, кого и сколько раз задел мешочек, после чего игра возобновляется.

Правила игры. Задевать ногу мешочком можно не выше стопы. Выигравшими считаются те, кого ни разу не задела удочка.

Указания к игре. Перед началом игры воспитатель проверяет, как дети прыгают.

Длина шнура увеличивается или уменьшается в зависимости от размера площадки и количества играющих.

Снежные круги

Материал. 2 фанерных листа с нарисованными на них мишенями диаметром 50-60см; снежки (в 6-8 раз больше количества детей).

Ход игры. Дети делятся на две равные группы по 4-5 человек в каждой. Две мишени прикрепляются к забору. На расстоянии 3 м от мишеней проводится черта. Каждая группа выстраивается шеренгой против своей мишени за чертой, переступать которую не разрешается.

У каждого играющего по 6-8 снежков.

По сигналу воспитателя «начали!» каждая группа бросает снежки, стараясь как можно скорее залепить ими свои круги. Если у детей не хватает снежков, они лепят их тут же. Выигрывает та группа, которая раньше закроет площадь круга снежками.

Школа мяча

Материал. Небольшой мяч (один или несколько).

Ход игры. Для игры дается небольшой мяч. Играют дети по одному, по двое и небольшими группками. Играющий выполняет заданные движения по порядку. Успешно справившись с одним, он переходит к следующему. Если ребенок, допустил ошибку, он передает мяч другому. При продолжении игры он начинает с того движения, в котором ошибся.

Виды движений:

1. Подбросить мяч вверх и поймать его двумя руками. Подбросить мяч вверх и, пока он совершает полет, хлопнуть в ладоши перед собой
2. Ударить мяч о землю и поймать его двумя руками. Ударить мяч о землю, одновременно хлопнуть в ладоши перед собой и поймать его двумя руками.
3. Стать лицом к стене на расстоянии 2-3 шагов от нее, ударить от нее мяч и поймать его двумя руками.
4. Бросить мяч о стену, подождать, пока он стукнется о землю, отскочит от нее, а затем поймать.
5. Чеканить мяч о землю до 5 раз поочередно правой и левой рукой

Кегли

Материал. Кегли; деревянный шар.

Ход игры. Кегли ставятся в ряд на расстоянии 3-5 см одна от другой. На расстоянии 1,5-3 м от них проводится линия - кон. Играющие дети (3-4 человека) в порядке очереди (она устанавливается самими детьми) выходят на черту кона и с силой катят шар, стараясь сбить кеглю. Сбитые кегли убираются. Выигравшим считается тот, кто собьет больше кеглей условленным количеством шаров.

Указания к игре. Расстояние между кеглями, а также от кеглей до линии кона увеличивается постепенно.

В кегли можно играть и в помещении, и на участке.

Ловля мячей сачками

Материал. По углам начерченного квадрата (100х100см) вкапываются четыре столбика высотой 50-60 см, на которых с помощью резинки укрепляется чашка (диаметром 15 см), через ее дно пропускается шнурок так, чтобы за него удобно было взяться, в чашку кладут мелкие легкие мячи от настольного тенниса (по количеству играющих); сачки (по количеству играющих).

Ход игры. Эта игра проводится на площадке. Дети (2-4 человека) встают с сачками по сторонам квадрата. Кто-либо с силой дергает за шнурок, чашка взлетает вверх и выбрасывает мячи. Играющие их сачками не сходя с места. Воспитатель отмечает детей, поймавших мячи, и игра возобновляется.

Указания к игре. Если желающих играть - много, они договариваются, сколько раз повторяет игру команда (2-3 раза).

В игре можно использовать обычные сачки, но палки нужно укоротить до 20-30 см.

Накинь кольцо

Материал. Сюжетные или бессюжетные кольцебросы (2-6 штук); кольца (в 3 раза больше количества участников).

Ход игры. В старших группах используются как сюжетные, так и бессюжетные кольцебросы: по 2-6 колышков на подставках разной формы.

Дети набрасывают кольца с расстояния 1,5-2,5 м.

Игра может проводиться с группой детей (4-6 человек). Дети по очереди кидают по три кольца и по очереди бросают их, стараясь попасть на любой колышек.

Воспитатель отмечает, кто из детей набросит большее количество колец.

Вариант игры. Дети поочередно бросают кольца до тех пор, пока кто-либо не наберет условленное количество очков (6-10).

Попадания можно считать вслух или фиксировать с помощью камушков, шишек и других предметов.

Перебежки

Материал. Снежки (по числу участников).

Ход игры. На одной стороне площадки отделяется линией дом, на расстоянии 5-6 м чертится вторая линия, за которой находится другой дом. Вдоль одной из сторон перпендикулярно домам проводится еще одна черта.

Играющие делятся на две группы (отряды, не более 6-8 человек в каждом). Дети одного отряда встают вдоль линии любого дома. Другой отряд размещается вдоль боковой линии; У ног каждого ребенка лежит по два снежка. По сигналу воспитателя первый отряд перебегает из одного дома в другой. Дети второго отряда берут по одному снежку и бросают их в бегущих. Те, в кого попали снежком, отходят в сторону. На новый сигнал дети перебегают в обратную сторону, стоящие у боковой линии бросают в бегущих по второму снежку. Осаленные в этот раз также, отходят в сторону.

Воспитатель отмечает, кто из детей одного и другого отряда был самым ловким, смелым, метким. После этого временно выбывшие из игры возвращаются в свои отряды. Отряды меняются местами, и игра возобновляется.

Указания к игре. Снежки для игры можно заготовить заранее и сложить в кучку, откуда дети будут их брать, а можно лепить их тут же перед началом игры. Для установления очередности (какому отряду бежать, а какому бросать снежки) можно воспользоваться считалками.

Кто скорее до флажка

Материал. 4-5 флажков.

При усложнении игры: стойки с веревкой, натянутой на высоте 60см.

Ход игры. Все играющие сидят на стульях. На расстоянии 5-6 шагов от края площадки проводится черта, за которую становятся 4-5 детей.

На противоположной стороне площадки на расстоянии 18-20 шагов от черты против каждого ставят стул, на который кладут флажок. Стулья стоят на одной линии.

По сигналу воспитателя (удар в бубен, или хлопок, или слова «раз, два, три - беги!») дети бегут к флажкам, берут их, поднимают вверх, потом кладут обратно. Воспитатель отмечает, кто из детей раньше других поднял флажок.

Затем все бежавшие садятся на стулья, а на их место становятся за черту следующие 4-5 человек.

Игра заканчивается, когда все дети пробегут по одному разу за флажками.

Указания к игре. Когда дети хорошо освоят этот вариант игры, рекомендуется внести усложнение. На пути к флажку ставятся стойки веревкой. Дети подлезают под нее, не касаясь земли (пола) руками, выпрямляются и бегут дальше к флажку.

Белки в лесу

Материал. Гимнастическая стенка; переносные устройства для лазанья: лесенка двойная, пирамида с прицепными досками и лесенками, скамейки, доски, положенные на крупные кубы, и другие устройства для лазанья.

Ход игры. Игра проводится на площадке или в комнате, где есть гимнастическая стенка. Дополнительно к ней расставляются переносные устройства для лазанья.

Выбирается водящий - охотник. Он становится в домик - круг, начерченный в противоположной части площадки или комнаты. Остальные играющие - белки, они размещаются на лесенках, скамейках и т.п. - деревьях.

По сигналу воспитателя «берегись» или удару в бубен все «белки» меняются местами: быстро слезают, спрыгивают с лесенок, скамеек и т.п. и влезают на другие. В это время «охотник» их ловит – дотрагивается рукой.

Пойманными считаются «белки», которые водящий осалит рукой, пока они были на полу а также те, которые остались на прежних местах. Они отходят к домику охотника и одну игру пропускают.

Воспитатель отмечает тех белок, которые были смелыми и ловкими. Игра проводится 5-6 раз. Новый охотник выбирается через 1-2 игры.

В процессе игры воспитатель следит, чтобы дети пользовались разными устройствами для лазанья и не спрыгивали со слишком большой высоты.

Пожарные на учении

Материал. Гимнастическая стенка 2-3 колокольчика.

Ход игры. Играющие дети делятся на 2-3 отряда по 5-6 человек и строятся в колонны против гимнастической стенки на расстоянии 4-5 м. Это пожарные, они должны уметь быстро взбираться по лестнице.

На верхней рейке гимнастической стенки против каждого отряда подвешивается колокольчик.

По сигналу воспитателя (слово или удар в бубен) дети, стоящие первыми в колонне, бегут к гимнастической стенке, взбираются по ней, звонят в колокольчик, слезают и встают в конец колонны. Воспитатель снова дает сигнал; бежит следующая пара или тройка и т. д.

В конце игры воспитатель отмечает более ловких «пожарных», которые уже быстро лазают по лестнице. После этого игра повторяется.

Указания к игре. В процессе игры педагог должен находиться около гимнастической стенки, следить, чтобы дети при лазаньи не пропускали ступеньки и не спрыгивали (об этом он договаривается с детьми до начала игры).

Затейники (Ровным кругом)

Дети становятся в круг. Одного из играющих воспитатель назначает затейником. Он находится в середине круга. Дети идут по указанию воспитателя вправо или влево под следующий текст:

Ровным кругом,
Друг за другом
Мы идем за шагом шаг.
Стой на месте,
Дружно вместе
Сделаем... вот так!

По окончании текста дети становятся на расстоянии вытянутых рук друг от друга.

Затейник показывает какое-нибудь движение, и все стоящие по кругу повторяют его. Затем воспитатель сменяет затейника или затейник выбирает кого-нибудь вместо себя, и игра продолжается.

Каждый затейник сам должен придумывать движения и не повторять тех, которые уже показывали до него.

Колпачок и палочка

Материал. Палочка; колпак с кисточкой.

Ход игры. Играющие образуют круг. Выбирается водящий, он получает палочку и становится в середине круга. Воспитатель надевает ему на голову красивый колпак с яркой кисточкой.

Колпак надвигается ребенку до носа, прикрывает ему глаза, не касаясь их. Дети, держась за руки, бегут по кругу и говорят: «Раз, два, три, четыре, пять - будет палочка стучать». Водящий в это время, присев на корточки, стучит палочкой об пол.

С последним словом дети останавливаются, а водящий протягивает палку в сторону детей. Тот, на кого указала палочка, берет ее за конец и называет водящего по имени, а водящий отгадывает, кто его назвал. Затем игра продолжается с новым водящим.

Сделай фигуру

Ход игры. Из числа играющих выбирается ведущий, он стоит в стороне. Остальные дети бегают, прыгают с ножки на ножку по всей комнате (площадке). По сигналу воспитателя (удар в бубен или слово «стоп») все останавливаются в какой-либо позе и не двигаются.

Ведущий обходит все «фигуры» и выбирает ту, которая ему больше всех нравится. Этот ребенок становится водящим - оценщиком, а предыдущий водящий присоединяется к остальным детям, и игра повторяется.

Быстрее по местам

Материал. Небольшие предметы, например кубики (на 1 меньше количества детей).

Ход игры. Дети становятся в круг на расстоянии вытянутых в стороны друг от друга рук. Место каждого играющего отмечается каким-нибудь предметом, например кубиком, который кладется на пол.

По сигналу воспитателя «бегите!» или по удару в бубен дети выходят из круга, ходят, бегают или прыгают по всей площадке (комнате). Воспитатель тем временем убирает один из предметов, лишая таким образом одного ребенка места. При ударе в бубен или после сигнала «по местам» все дети бегут в круг и занимают любое место. Оставшемуся без места дети хором говорят:

Ваня, Ваня (Маша, Оля и др.), не зевай,

Быстро место занимай.

Когда игра проводится последний раз, воспитатель кладет обратно кубик, для того, чтобы все дети имели место.

Кто больше соберет

Материал. Однородные предметы небольшого размера: шишки, кубики, шарики и т.п.; 2-3 корзинки (ведерка).

При усложнении игры: повязка для глаз.

Ход игры. На полу или на ровной площадке высыпаются однородные предметы небольшого размера.

Из числа играющих выбирается 2-3 ребенка, им дается корзиночки или ведерки. По сигналу «раз, два, три!» они начинают собирать шишки (шарики, кубики), при этом разрешается брать в руку только по одному предмету.

По сигналу «стоп!» сбор предметов прекращается. Воспитатель подсчитывает, кто набрал больше. Затем соревнуются другие дети. Игра может повторяться столько раз, сколько есть желающих участвовать в ней.

Для более ловких детей, которые чаще других бывают победителями, игру можно усложнить: предложить собирать предметы с завязанными глазами.

У кого мяч?

Материал. Мяч диаметром не более 15см.

Ход игры. Играющие образуют круг. Выбирается водящий. Он становится в центре круга, остальные придвигаются плотно друг к другу, руки у всех за спиной.

Воспитатель дает кому-либо мяч (диаметр не более 15см), и дети за спиной передают его по кругу. Водящий старается угадать, у кого мяч. Он говорит «руки», И тот, К кому он обращается, должен выставить вперед обе руки ладонями вверх. Если водящий угадал, он берет мяч и становится в круг, а тот, у кого найден мяч, начинает водить.

Игра повторяется до тех пор, пока у детей не иссякнет к ней интерес.

Кольцо на палочке

Материал. Кольцо из картона или фанеры диаметром 15см с шириной ободка 3-4см, шнурок, палочка длиной примерно 30см.

Ход игры. К кольцу привязывают шнурок, второй конец которого прикрепляют к палочке.

Играющие, поочередно подбрасывая кольцо, ловят его на палочку. Каждый играющий имеет право сделать подряд 3 попытки и считает, сколько раз удалось ему поймать кольцо. Затем он передает палочку с кольцом следующему. Игра заканчивается, когда кто-нибудь из детей наберет условленное количество попаданий. Играть могут 3-5 детей.

Блошки

Материал. Коробочка, в которой лежит 20 пластмассовых кружков (блошки) 4 цветов диаметром 12-16мм и толщиной 1-1,5мм; 4 биты разных цветов диаметром 20-22 мм.

Ход игры. Играющие (4 человека - по количеству бит) берут из коробки 5 кружочков и одну биту определенного цвета.

Коробку ставят на середину стола и недалеко от нее проводят линию кона. Стол накрывают чем-нибудь мягким (например, скатертью).

Играющие по очереди ставят свои блошки на линию кона и, нажимая краем биты на край блошки, заставляют ее взлететь вверх и опуститься в коробку. Тот, кто первый загонит свои пять блошек в коробку, выигрывает. С разной силой нажимая битой на блошку, можно регулировать длину ее прыжка.

Летчики

Материал. Игра проводится на участке, где есть укрытия (кусты, пригорки, деревья), пропеллеры 3 цветов (на один меньше количества участников); 3 флажка (по одному каждого цвета).

Ход игры. На одной стороне участка - аэродром, на котором расположены отдельно одна от другой 3 группы детей - летчиков.

У летчиков на груди прикреплены пропеллеры своего цвета для каждой группы.

В противоположной стороне участка - место с укрытиями, куда будут лететь самолеты. «Начальник аэродрома» назначает, какая группа самолетов полетит вначале. «Летчики» назначенной группы заводят моторы и по сигналу «начальника» (взмах флажком) вылетают. В этот момент оставшиеся на аэродроме «летчики» отдыхают – поворачиваются спиной к вылетевшим. Облетев круг, «летчики» продолжают полет дальше, и каждый садится в различных местах под тем или другим укрытием. После этого «начальник» передает: «Приготовиться на поиски самолетов!» Все «летчики» готовятся в путь: накачивают бензин, заводят моторы и по сигналу «начальника» (взмах флажком) вылетают на поиски.

Разыскав «летчиков» из первой группы, все возвращаются назад. Затем к полету назначается другая эскадрилья самолетов и т. д.

Правила игры. Вылетает та группа «летчиков», которую назначает «начальник». Нельзя подглядывать, куда скрываются самолеты. Тот, кого нашли летит на аэродром и ждет, чтобы собрались все «летчики».

Указания игры. Сигнал к полету дается флажком, соответствующим по цвету пропеллерам данной группы. Сигнал может даваться так же словами «приготовить к полету голубые самолеты!» или «приготовить к полету красные самолеты!» и т.п.

Для большей стройности игры детям необходимо разъяснить, что после сигнала к началу поисков спрятавшиеся должны уже оставаться за своими укрытиями, пока их не найдут, а не менять без конца места.

Эту игру не следует превращать в обычное соревнование на быстрое возвращение к своему месту или на большее количество найденных каждым в отдельности самолетов и т. п. Важно создать у детей настроение общности, взаимопомощи и передать в игре характерную для наших летчиков отвагу и заботу друг о друге.

Акулы

Материал. Небольшое возвышение около 40см, его можно сделать из досок или снега.

Ход игры. Дети делятся на две неравные группы: акул (2-3 участника) и моряков. На большом корабле (построен из досок, снега или нарисован на земле) стоит «капитан». Он наблюдает за «моряками», плавающими в море (дети спрыгивают со своего корабля и бегают по площадке, раскидывая руки, как при плавании). «Акулы!» - кричит капитан. «Моряки» быстро влезают на корабль, а «акулы» бросаются за ними. Не поймав никого или, наоборот, забрав свою добычу, «акулы» уплывают в море, а «моряки» снова спрыгивают в воду, плавают и ныряют. Так игра повторяется несколько раз.

Правила игры. Ловить лишь после слова «акулы!». На корабль «акулам» заходить нельзя. Пойманных отводят в сторону, и они пропускают одну игру.

Указания к игре. Игра очень проста по правилам и может проводиться с детьми смешанной возрастной группы.

Для отдыха можно ввести такое добавление: на море поднимается шторм, акулы прячутся на дно, а моряки сидят на корабле и слушают рассказ капитана или кого-нибудь из команды.

Отважные туристы

Материал. Веревка. Игру следует проводить на площадке в солнечный день после снегопада.

Ход игры. Перед началом игры воспитатель рассказывает:

- Вчера я читала в газете о том, что несколько человек поднялись на высокоую-высокую гору Эльбрус. Подниматься было трудно и страшно. Но отважные туристы не побоялись опасности. Чтобы никто не свалился в пропасть, они связали себя длинной веревкой и дошли до самой вершины горы. Ну-ка, собирайтесь сюда, отважные туристы! Эльбрусом будет вот этот снежный вал. Нам придется долго добираться до его вершины по нерасчищенному снегу, через те дорожки, мимо горки, через тоннель (маршрут по участку). Вот вам веревка. Но мы не станем привязываться, а только возьмемся за нее и будем крепко держаться. Я пойду впереди. Вы все за мной. Постарайтесь не падать, где бы мы ни шли. Посмотрим, кто ни разу не споткнется и не отпустит веревку.

Дети, держась одной рукой за веревку, идут за воспитателем. В конце игры воспитатель отмечает самых ловких.

Правила игры. Смотреть под ноги, идти не спеша, не толкаясь. Не выпускать из рук веревку.

Указания к игре. Выбрать для такой игры надо солнечный день после снегопада. При повторении игры маршрут путешествия можно изменить. На подъеме и при спуске следует замедлять шаги, считаясь с идущими в конце. Более слабых детей надо поставить ближе к воспитателю, так как в конце цепочки идти труднее.

Чудесный шарик

Материал. «Чудесный» шарик (шарик, состоящий из частей, навивающихся на винтообразный стержень); цветные флажки. В ходе игры дети читают стихотворение М. Ивенсен.

Ход игры. Дети опраляют путешествие и берут с собой шарик, который показывает им дорогу. Кто-либо из детей катит шарик, стараясь закатить его подальше. При этом все говорят:

Шарик, шарик, не ленись,
Куда хочешь, повернись!
Катись быстро, катись шагом,
По тропинке, по ухабам,
По дороге столбовой,
А мы, шарик, за тобой.

Все, стоя на месте, следят, как остановился шарик: если шарик к детям красной стороной, надо переправиться через горы (дети ползут на четвереньках через пещеры или идут друг за другом, как по узкой доске, приставляя пятку одной ноги к носку другой); если шарик стал к детям голубой стороной, надо переплыть через речку (через нее бегут, размахивая руками); если шарик остановился полосочками вперед, дорога впереди хорошая и можно. Идти по ней шагом.

Прокатывая по очереди шарик в различном направлении, дети путешествуют по всей комнате или по участку.

Правила игры. Выполнять движения в зависимости от уговора: голубой цвет - речка (надо бежать), красный – пещеры (надо ползти идти, как по доске), полосочки означают удобную пешеходную дорогу (надо идти спокойно и т. д.) Начинить движение можно только после того, как шарик остановился.