

*Карточка подвижных игр
для воспитанников
5-6 лет*



Содержание

1. Игры с бегом

- Пятнашки
- Гуси – лебеди
- Кошка и мышка
- Мы веселые ребята...
- Карусель
- Мышеловка
- Караси и щука
- Успей пробежать
- Хитрая лиса
- Перебежки
- Затейники
- Колпачок и палочка
- Сделай фигуру
- Быстрее по местам
- Летчики
- Отважные туристы
- Ловля оленей
- Гуси
- Кто пришел
- Кого хочешь, выбирай
- Путешествие
- Палочка – выручалочка
- Палочка – выручалочка с игрушками
- Смелые ребята
- Лови скорее!
- Стоп
- Медведи
- Лошади
- Лошади понесли
- Волк и овцы
- Невод
- Лишний
- День и ночь
- Колдун
- Ловишки
- Бездомный заяц
- Пустое место

2. Игры с прыжками

- Кто скорее
- Прыжки через скакалку
- Пастух и стадо
- Не оставайся на полу
- Удочка
- Белки в лесу
- Акулы
- Лягушки
- Лошадки
- Охотник, зайцы и собаки
- Хромая лиса
- Попрыгунчики
- С кочки на кочку
- Классы

3. Игры с лазаньем и ползанием

- Кто скорее до флажка
- Пожарные на учении
- Чудесный шарик
- Пожарные
- Медведь и дети
- Пожарная команда

4. Игры с метанием

- Снежные круги
- Школа мяча
- Кегли
- Ловля мячей сочками
- Накинь кольцо
- Школа мяча
- Мяч на ступеньках
- Перебрось мяч через сетку
- Попади в цель
- Гонка мячей
- Летучий мяч
- Вольная лапта
- Мяч на ловле
- Ножной мяч в круге
- Итальянская лапта
- Городки
- Охотники и зайцы

- Серсо

5. Эстафеты

- Чье звено скорее соберется
- Школа ловких
- Эстафета парами
- Пронеси мяч, не задев кеглю
- Забрось мяч в кольцо
- Дорожка препятствий



1. Игры с бегом

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» поймают «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 ловишки.

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.

Указания 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 3–4 м.

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.

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.

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 (отряда, 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 более 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.

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 за ее 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.

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 к игре. Сигнал к полету дается флажком, соответствующим по цвету пропеллерам данной группы. Сигнал может даваться также 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.

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 высокую-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 (показывает 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.

Ловля оленей

Ход игры. Все дети – олени, а двое из детей вместе с воспитателем – охотники. «Олени» стоят на линии, которая обозначает поляну, где они пасутся. На расстоянии 40–45 м от этой поляны расположена вторая поляна, обозначенная также линией (линии параллельны). Хижина охотника находится сбоку, как раз на половине пути от одной до другой поляны. «Охотники» сидят в хижине (на стульчиках или на коврик) и ждут, когда их позовет «главный охотник» (воспитатель). «Олени» пасутся – ходят вдоль линии, будто едят мох. Вдруг раздается сигнал «главного охотника» (подражание рожку). «Олени» бегут на новую поляну, а «охотники» их ловят, стараясь преградить им путь и поймать. Пойманных «олений» отводят в хижину, и игра продолжается. Теперь «олени» бегут уже обратно на первую поляну. Когда «охотники» поймают по паре «олений», выбирают новых охотников (из числа непоиманных) и начинают играть сначала.

Правила игры. «Олени» и «охотники» бегут только после того, как затихнет рожок «главного охотника». Ловить можно только до линии. Пойманные «олени» не убегают и не вырываются. «Плавный охотник» только дает сигнал, он не ловит.

Указания к игре. Объяснение игры может носить характер образного рассказа, которым в воображении детей рисуются яркие, заманчивые образы и создается интерес к предстоящей игре. Необходимо четко определить правила игры заранее и добиваться их выполнения. Важно, чтобы дети выбегали вовремя и чтобы никто не оставался после сигнала на линии. Если игра проводится на воздухе, необходимо определить границы площадки, где можно бежать, чтобы «олени» не забегали далеко ни в стороны, ни вперед. В качестве отдыха в игру можно ввести добавление: наступила ночь, спят все – и «олени», и «охотники» (сидят, отдыхают). Их будит сигнал «главного охотника», и игра продолжается.

Гуси

Ход игры. Один играющий изображает волка, другой – хозяйку, все остальные – гусей. Для гусей отводится дом, а для волка рисуют в стороне кружок – это «гора», за которой волк подстерегает гусей. «Хозяйка» гонит «гусей» пастись, затем сама возвращается домой и говорит: «Гуси, гуси, домой!» – «Зачем?» – спрашивают гуси. «Серый волк под горой!» – «Что он делает?» – «Гусей щиплет». – «Каких?» – «Серых да белых – все домой!»

Сразу после этого «гуси» бегут домой, а «волк» их ловит. Пойманных «гусей» «волк» отводит к себе в дом.

«Хозяйка» снова гонит «гусей» пастись, и снова «волк» их ловит по дороге домой. Так продолжается до тех пор, пока все «гуси» не попадают к «волку». Тогда «хозяйка» отправляется разыскивать своих «гусей». «Волк, ты не видал моих гусей?» – спрашивает она. «А какие были гуси?» – спрашивает волк. «Серые, да белые, да полосатые», – отвечает «хозяйка».

«Волк» указывает дорожку, по которой побежали «гуси» (показывает любое направление). В это время изображающие гусей начинают хлопать в ладоши, будто гуси хлопают крыльями. «Что это такое?» – спрашивает «хозяйка». «Ложки падают с полки», – объясняет «волк». «Хозяйка» уходит по указанной дороге и снова возвращается к «волку» и повторяет те же расспросы. На второй раз изображающие гусей топают ногами. «Что это такое?» – спрашивает «хозяйка». «Это лошади на конюшне топчат», – объясняет «волк». «Хозяйка» опять уходит и возвращается с прежними расспросами. На третий раз «гуси» начинают шипеть. «Что это такое?» – спрашивает «хозяйка». «Это щи кипят», – отвечает «волк». «Хозяйка» собирается уходить, но «гуси» начинают громко кричать «га, га, га...». «Хозяйка» идет и начинает отбирать своих «гусей». Тогда «волк» велит всем «гусям» крепко сжать кисти рук. У каждого по очереди «хозяйка» пытается разнять кисти рук (пробует по 3 раза); у кого ей это удастся сделать, тот ее «гусь», у кого она не может разнять сжатые вместе кисти рук, тот остается у «волка». Затем выбирают новый волк, новая хозяйка, и игра повторяется.

Отбор гусей можно провести и другим образом. На землю кладут палку или рисуют линию. «Хозяйка» проходит по ней медленно, приставляя пятку одной ноги к носку другой, и говорит: «Вот так мои гуси!» Следом за нею идет «волк» быстрыми шагами, бегом, не считаясь с линией. Затем по очереди проходят «гуси»: кто сумеет пройти, как и «хозяйка», идет к ней, кто побежит, как «волк», или оступится, идет к «волку». Затем считают, у кого больше «гусей» – у «волка» или у «хозяйки», и отмечают, кто из них выиграл.

Правила игры. Бежать и ловить только после слов «хозяйки» «серые да белые – все домой!». Выполнять все действия и звукоподражания в намеченной последовательности.

Указания к игре. Эта игра привлекает детей не только движениями, но и увлекательной драматизацией – изображением ролей, звукоподражанием, динамикой. Она развивает воображение, самостоятельность, дает ряд ярких переживаний, объединяющих детей, и хорошо их организует. Начинать надо с более простого варианта (см. игру «Лиса и гуси»). С более сложным вариантом можно познакомить детей, рассказывая или показывая, причем воспитатель берет на себя одну из ведущих ролей (хозяйки или волка) и тихонько подсказывает детям, что им нужно делать и как говорить. Повторяя игру, дети легко запомнят ее и смогут играть вполне самостоятельно.

Кто пришел

Ход игры. Выбирают нескольких человек, которые отходят в сторону и уговариваются, кого каждый из них будет изображать.

Все остальные дети сидят полукругом. «Динь-динь», – говорит кто-нибудь из загадчиков. Все дети спрашивают: «Кто пришел?» – «Летчик с аэродрома». – «Что там делают?» Летчик изображает, как заводят мотор, совершают полет и затем приземляются (приседают на корточки). Его движениям подражают все дети, которые должны при этом отгадать, что они изображают.

«Динь-динь» – «Кто пришел?» – спрашивают дети следующего загадчика. «Ученик из школы». – «Что там делают?» Ученик показывает, как в школе читают книги, пишут, считают, а дети отгадывают и повторяют движения.

Так могут прийти дети, исполняющие разные роли. Например: моряк показывает, как собирают канат, влезает на мачту, стреляют из орудий, пляшут «Яблочко» и т. п.; мальчик или девочка из детсада – как там играют в мяч или с куклами, или как дети пляшут, маршируют, или как одеваются, спят, едят и т. п.; дедушка с далекого Севера – как там охотятся, ходят на лыжах, греются у костра и т. п.

Правила игры. Выполнять движения в соответствии с изображаемым. Садиться на место, как только уходит тот, кто приходил.

Указания к игре. Эта игра является одной из разновидностей игр в загадки. Она интересна тем, что требует от каждого играющего самостоятельности, сообразительности и смелости (выйти и показать всем движения). Кроме того, игра дает возможность выявить особенности каждого ребенка – его движения, способность к творчеству и т. д. Роли в игре должны меняться. На один раз следует выделять не более 3–4 загадчиков. Лучше при повторении игры больше разнообразить выполняемые роли.

Играть можно и в помещении, и на воздухе в теплое время года.

Кого хочешь, выбирай

Ход игры. В двух концах площадки стоят две пары, каждая пара сговаривается между собой и загадывает два предмета. Например, у одного будет яблоко, у другого – груша, или у одного – кукла, а у другого – плюшевый мишка и т. п. Воспитатель разъясняет детям, что нужно загадывать приблизительно равноценные предметы.

Пока пары сговариваются, остальные играющие берутся за руки и образуют длинную цепочку. Они ходят длинной вереницей по двору и говорят:

Цепь-цепочка,
Сыночек да дочка,
Шли они полями,
По лугам петляли,
На березку набрели,
Ту березку обошли,
Вышли на лужайку,
Увидали зайку.
Зайка, серенький хвосток.
Он пустился наутек
Через пень да кочку,
Разорвал цепочку.
С перепугу, прыг в сарай –
Кого хочешь, выбирай!

Слова повторяются до тех пор, пока пары не поднимут сцепленные вместе руки, что означает, что цепочка может пройти через образовавшиеся ворота. Последний в цепочке задерживается – он должен выбрать: «Что тебе дать – куклу или мишку?» – спрашивают «ворота». В зависимости от ответа он становится позади кого-либо из данной пары. Так постепенно всем предлагается на выбор то, что придумывают пары, и все распределяются на четыре группы. Когда все распределены и из цепочки никого не осталось, каждый из образующих ворота подсчитывает, сколько детей ему удалось привлечь на свою сторону.

Затем из каждой группки образуется круг и при помощи считалочки выделяются новые две пары, которые будут загадывать, а остальные образуют цепочку, и игра начинается сначала.

Правила игры. Право считать принадлежит тем, кто держал ворота. Пары могут менять свои предложения играющим, придумывая разнообразный выбор предметов и стараясь привлечь их заманчивыми предложениями, но они не должны слишком долго задерживать цепочку. Перескакивать со своего места на конец цепочки не разрешается.

Указания к игре. Игра может проводиться с большой группой детей разного возраста.

Воспитатель должен проследить за тем, какие предметы загадывают пары, не допуская сомнительных в воспитательном отношении. В то же время воспитатель отмечает в конце игры, кто привлек больше всего детей, кто придумал самое интересное, и этим побуждает детей к изобретательности.

Если играющих немного, то можно ограничиться только одними воротами.

Путешествие

Материал. Стульчики (на один меньше количества участников).

Ход игры. Все садятся на стульчики с таким расчетом, чтобы одному – рассказчику – не хватало места. Каждый играющий придумывает себе какое-либо название, например: один – трамвай, другой – поезд, третий – ежик, четвертый – речка, пятый – медведь и т. п. Воспитатель узнает придуманные детьми названия и рассказывает им о своем путешествии, упоминая то об одно, то о другое из выбранных детьми названий.

– Я вышла из дома рано утром. Иду по улице, вдруг, вижу – трамвай едет (*названный ребенок становится за нею, и они идут вместе, а воспитатель продолжает рассказывать*). Я поскорее села и приехала на вокзал. Через минуту я сидела уже в поезде (*ребенок, задумавший поезд, присоединяется к путешественникам*). Еду и смотрю в окошко. Вот показалась речка, потом лесок... Так постепенно втягиваются в путешествие все дети. Когда стульчики опустеют, рассказчик, продолжая говорить, отводит всех подальше и неожиданно объявляет: «Потом я приехал домой». После этих слов все бегут поскорее занимать места. Кому не досталось места, тот будет рассказчиком. Все выбирают себе новые названия, и игра повторяется.

Указания к игре. Перед рассказом нужно опросить всех, кто какое название себе выбрал, и хорошо их запомнить. Играть в эту игру лучше с небольшой группой детей. Если желающих играть будет много, можно предложить им выбрать несколько одинаковых названий. Например, несколько детей будут козочками, несколько – лягушками или птичками.

Рассказчиком вначале будет сама воспитательница, но постепенно, когда дети уловят смысл игры, они смогут придумать свои рассказы. Воспитатель должен показать пример очень простого и краткого рассказа, в котором скорее перечисляется ряд названий, чем подробно развивается повествование о каждом.

Палочка-выручалочка

Материал. Палочка.

Ход игры. Один из детей водит – стоит у стены или садится, закрывает глаза и кладет свою голову на спинку стула или на руки. Около водящего лежит палочка-выручалочка. Водящий считает до 15–20, а в это время все остальные ребята прячутся. Закончив считать, водящий стучит палочкой и говорит: «Палочка пришла, никого не нашла». После этих слов водящий идет искать спрятавшихся. Увидев кого-нибудь, он бежит к палочке, стучит ею и кричит: «Палочка-выручалочка нашла...» (называет имя ребенка). Это означает, что данному ребенку придется водить в следующий раз, если только его никто из товарищей не сможет выручить.

Найденный может успеть добежать к палочке раньше водящего и сказать: «Палочка-выручалочка, выручи меня». Это означает, что он выручился и не пойдет водить при повторении игры. Пока водящий ищет детей, палочка лежит на месте и каждый, кого не нашли, может выбрать удобный момент, чтобы выбежать из своего убежища, схватить палочку и выручиться.

Поэтому водящий следит за местом, где лежит палочка, и, заметив бегущего к ней, спешит опередить его и не дать ему выручиться. Но стоять возле палочки ему не разрешается.

Исход игры решается последним не найденным еще ребенком. Он может прибежать к палочке раньше водящего и сказать: «Палочка-выручалочка, выручай всех!» Тогда водящий будет снова водить, и игра начнется сначала. Если же и последнего найдет водящий, водить в следующей игре будет первый, кто сам не сумел выручиться и был найден водящим.

Правила игры. Не подсматривать, где прячутся, и выходить на поиски, только закончив счет. Искать по всей площадке, а не стоять возле палочки-выручалочки. Если последний всех выручит, водящий ищет снова. Не подсказывать водящему и не выдавать, где спрятались товарищи.

Указания к игре. «Палочка-выручалочка» – одна из самых любимых детьми народных игр. Это усложненный вариант игры в прятки, в который могут играть старшие дошкольники. Ценность его в том, что в детях воспитывается чувство ответственности за своих товарищей, желание выручить попавших в беду. Играть в «Палочку-выручалочку» можно на участке во всякое время года и в помещении, если оно достаточно просторно и есть где спрятаться. Дети вполне самостоятельно могут играть в эту игру. Однако участие воспитателя, хотя бы изредка, очень сближает с детьми, дает возможность выявить их характер и широко использовать правила игры для воспитания честности, организованности и дружбы.

Палочка-выручалочка с игрушками

Материал. Игрушки: мишка, кукла, собачка, кошка, обезьянка и др. (по числу детей); палочка.

Ход игры. Каждый берет какую-нибудь игрушку: мишку, куклу, собачку, кошку, обезьянку и др.

При помощи считалочки намечается, кому водить. Например, водит мишка. Ребенок с мишкой на руках закрывает глаза себе и мишке (рукой). В это время остальные дети прячут свои игрушки. «Мишка» идет искать.

Если «мишка» прошел мимо того места, где спрятана игрушка, то ребенок, чья игрушка в этом месте спрятана, берет ее и с соответственным звукоподражанием (собака лает, кошка мяукает и т. д.) бежит к палочке выручаться. Таким образом необходимо найти всех играющих, вернее все игрушки. Водит в следующий раз тот, кого первого нашли.

Смелые ребята

Ход игры. На земле или на снегу рисуют две линии, на расстоянии приблизительно в 30–40 м одна от другой. Это два дома. Между ними, как раз посередине, стоит ловишка (в кругу). Дети стоят все на одной линии в первом доме. «Вы смелые ребята?» – спрашивает ловишка. «Смелые», – хором отвечают дети. «Посмотрим, какие смелые. Раз, два, три – кто смелей, беги!» С последним словом ловишки все бегут во второй свой дом, а ловишка старается поймать (дотронуться рукой) как можно больше ребят. Он отводит всех, кого поймал, в свой дом (круг) и ставит их в шеренгу, лицом к ребятам. Затем ловишка опять обращается к ребятам с теми же словами и опять старается их поймать. Всех, кого поймал ловишка, он присоединяет к своей шеренге. Наконец, из ребят остается всего один, самый ловкий и самый смелый, он и будет ловишкой в следующей игре.

Правила игры. Не бояться ловишки и бежать сразу, как только он скажет слово «беги!», ловить только до линий – дома ребят, если ловишка забежит за линию, надо выбрать другого ловишку.

Указания к игре. Когда игра проводится в первый раз, лучше воспитателю быть ловишкой: своим примером он нагляднее объяснит суть игры. В дальнейшем ловишкой будет тот, кого не поймали. Если ему не хочется быть ловишкой, он может выбрать вместо себя другого, кто на это согласится.

Эту игру лучше всего проводить во дворе, но необходимо при этом ограничить площадку для бега.

Лови скорее!

Ход игры. Дети делятся на две равные группы, которые выстраиваются двумя шеренгами друг против друга на расстоянии 12–15 шагов.

У каждой шеренги своя нарисованная линия. По указанию воспитателя одна из шеренг поворачивается к другой спиной. В это время дети из второй шеренги должны тихо подойти к отвернувшимся и остановиться за их спиной. «Лови скорее!» – говорит воспитательница. По ее сигналу те, кто стоит спиной, быстро поворачиваются и ловят убегающих. Пойманных отводят в свою шеренгу те, кто их поймал. Так повторяется несколько раз, причем ловит то одна, то другая шеренга.

Затем подсчитывают, сколько детей оказалось в каждой группе играющих, и выясняют, кто выиграл (где больше детей).

Правила игры. Бежать вовремя, по сигналу (не раньше). Ловить можно только до нарисованной линии. Пойманные становятся вместе с поймавшими, т. е. переходят в другую шеренгу.

Указания к игре. Дети по очереди то подкрадываются и убегают, то поворачиваются спиной и ловят. Но воспитатель может иногда менять этот порядок и назначать по своему усмотрению, кому ловить и кому убежать. Это бывает необходимо в случаях, когда нужно дать отыгаться детям, которые слишком часто проигрывают.

Стоп!

Ход игры. На расстоянии 10–15 шагов от стены чертится линия. У стены, спиной к играющим, стоящим за линией, находится водящий. Он стоит в маленьком круге, начерченном на земле. Водящий громко говорит: «Быстро шагай, смотри не зевай... Стоп!»

В то время как он говорит эти слова, все быстро подвигаются вперед по направлению к водящему, кто бегом, кто шагом. На слово «стоп!» все замирают на местах, а водящий быстро оглядывается. Если кто-нибудь не успел вовремя остановиться и сделал какое-нибудь движение, водящий посылает его назад и он начинает свое приближение к водящему сначала. Опять водящий поворачивается спиной к играющим и говорит те же слова.

Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не подойдет к водящему и не станет двумя шагами в кружок раньше, чем тот скажет «стоп!». Если это удалось, подошедший становится водящим, игра начинается сначала.

Правила игры. Водящий не поворачивается назад до тех пор, пока не скажет «стоп!». Он может говорить фразу «Быстро шагом, смотри не зевай... Стоп!» в любом темпе, но обязательно громко. Передвигаться можно и шагом, и бегом. Каждый, кто удержался от движения после сигнала, может с каждым туром игры передвигаться дальше; тот, кто пошевелился, отправляется назад за черту.

Указания к игре. В этой игре дети сами контролируют друг друга. Например, если водящий обернулся раньше, чем следует, дети могут потребовать переиграть. Если кто-либо, кого водящий отправляет назад, оспаривает это, остальные играющие и воспитатель должны помочь разрешить спор.

Эту игру в дальнейшем можно изменить несколькими способами, например, тот, кто дошел до водящего, становится вторым водящим, к ним присоединяется третий и т. д. – до тех пор, пока не останутся 2–3 ребенка. Они затем становятся водящими, а игра начинается сначала.

Водящий получает мячик, бросает его вверх и ловит, считая до 3 или 5. Это нужно, чтобы научить детей не подглядывать и не поворачиваться раньше времени.

Водящий подбрасывает вверх и ловит мячик, считая до 5 или 10 (в зависимости от расстояния от черты до его кружочка); если за это время никто не добежит до круга, он кричит «беги!», поворачивается к играющим и бросает в кого-нибудь из убегающих детей мяч. Тот, в кого он попал, становится на его место. Если же он не попал, он водит снова. Если под счет водящего кто-либо добежит до круга, мяч бросает не водящий, а тот, кто занял его место.

Игра может проводиться и в просторном помещении и на воздухе в любое время года.

Медведи

Ход игры. Два игрока (всего игроков может быть от 6 до 30) – «медведи», держа друг друга за руки, бегут за остальными игроками, чтобы кого-нибудь поймать. Пойманным считается тот, на кого набегут медведи и схватятся свободными руками так, что пойманный очутится между ними как в замкнутом круге. Тогда он отходит в сторону, а «медведи» снова ловят. Новый пойманный вместе с первым составляют вторую пару «медведей», которая ловит так же, как и первая, т. е. ловят уже две пары «медведей». Каждые два игрока, пойманные ими, составляют новую пару «медведей», которые ловят наравне с первыми. Так игра продолжается до тех пор, пока «медведями» не станут все игроки.

Лошади

Материал. Вербочки (в 4 раза меньше, чем игроков).

Ход игры. Играющие (от 9 до 49 человек) становятся по росту в одну линию (шеренгу) и, начиная с крайнего игрока (с правого фланга), рассчитываются на первые четыре номера. Первые номера – «коренники» – остаются на месте, вторые номера – «левые пристяжные» – становятся с левой стороны от «коренника», третьи номера – «правые пристяжные» – с правой стороны, четвертые номера – «кучера» – надевают на коренников вербочки – вожжи.

Одного играющего выбирают хозяином троек. По его приказанию, тройки начинают движение обыкновенным шагом, идя в ногу и соблюдая ритм, потом переходят к ходьбе на носках, затем – к бегу в разных направлениях, назначаемых «хозяином» троек. При этом тройки двигаются в указанном «хозяином» направлении.

После одной минуты такого бега «хозяин» приказывает тройкам бежать в разные стороны. Тогда тройки уже не следуют одна за другой, а каждая выбирает себе то направление, какое ей вздумается, заботясь, главным образом, о том, чтобы не сталкиваться с другими тройками.

По сигналу «хозяина» «лошади, в разные стороны!» «кучера» быстро снимают вожжи, и «лошади» разбегаются в разные стороны. После следующего приказания «кучера, взнуздать лошадей!» «кучера» берутся за руки и образуют цепь. Начиная свое движение цепью с одного конца помещения, они стараются загнать «лошадей» в другой его конец, чтобы, окружив цепью со всех сторон и взнуздав, поставить их в первоначальном порядке и отвести в ту часть помещения, которая определена под конюшню. При этом «лошади» не имеют права прорываться сквозь цепь «кучеров».

Лошади понесли

Материал. Веревочки (в 4 раза меньше, чем игроков).

Ход игры. Играющие (от 9 до 41) расставляются в том же порядке, что и в игре «Лошадки». Сперва они идут шагом, потом бегом по направлениям, указанным «хозяином троек», пока он не закричит «лошади первой тройки понесли!». После этих слов «кучер» первой тройки снимает вожжи, и «лошади» этой тройки разбегаются в разные стороны. Тогда «хозяин» приказывает «кучерам» взнуздывать убежавших «лошадей», и все «кучера», выстроив «лошадей» оставшихся троек одной общей цепью, стараются окружить разбежавшихся «лошадей» или загнать в один из углов помещения, чтобы удобнее переловить их и взнуздывать. Если «хозяин» закричит «понесли лошади всех троек!», то все «кучера» снимают вожжи, ловят «лошадей», разбежавшихся по разным направлениям, и отводят их в «конюшню».

Волк и овцы

Ход игры. Одного из играющих (всего может быть от 6 до 30) выбирают волком, другого – пастухом; остальные игроки называются овцами.

В двух концах площадки отделяют по узкой (шириной 2–3 шага) полосе – загоны; сбоку между двумя загонами отделяют место – логово волка. Все остальное пространство – поле.

«Овцы» встают в один из загонов, «пастух» находится около них в поле. «Волк», стоящий в логове, обращается к «пастуху» со словами: «Пастух, гони стадо в поле!» – и тотчас бросается к выбежавшим из загона «овцам», стараясь перебраться в свободный загон на противоположной стороне загона, миновав волка. «Пастух» защищает «овец» от «волка». Если «волку» удастся кого-либо поймать, пойманный становится его помощником. Игра возобновляется. Теперь ловить «овец» волк выходит уже с помощником. Когда в логове «волка» будет несколько помощников, они помогают «волку» ловить «овец», выбегая цепью, взявшись за руки.

Таким образом игра продолжается до тех пор, пока «волк» не переловит всех «овец».

Правила игры. «Волк» не имеет права выходить из логова раньше, чем начнут выходить из загона «овцы». Ловить он может только в поле. Помощники не имеют права хватать «овец» руками (как и «пастух» – «волка»), они могут задерживать их только цепью, взявшись за руки, или расставив в стороны руки. Пойманная «овца» не имеет права вырываться, а став помощником, она обязана помогать волку в ловле других овец. Задерживаемые цепью помощники «овцы» не имеют права разрывать цепь; разорвавший считается пойманным. «Овцы» могут миновать цепь только тремя способами: или обегать ее по сторонам, или подлезать под руки, или перепрыгивать через сцепленные руки. «Пастух» и «овцы» не имеют права заходить в логово, так же как и «волк» – в загоны.

Невод

Ход игры. Двое игроков (всего играющих может быть от 5 до 30) выбираются рыбаками, остальные – рыбы. «Рыбаки» хватаются за руки и бегут за рыбой. Если они догонят кого-нибудь из «рыб» и, прежде чем она вырвется, успеют схватить свободными руками так, что «рыба» очутится между руками «рыбаков», то такая «рыба» считается пойманной. Пойманная «рыба» становится между «рыбаками», держа их за руки, и таким образом составляет невод. Этим неводом «рыбаки» ловят других «рыб», каждая новая пойманная «рыба», входя в состав невода, увеличивает его длину. Когда все «рыбы» войдут в состав невода, игра кончается.

Правила игры. «Рыбы» могут подлезать под руки игроков, составляющих невод, пока круг не замкнулся, т. е. рыбаки не соединились друг с другом свободными руками. «Рыбакам» запрещается ловить разорванным неводом, «рыбам» нельзя разрывать невод напором.

Лишний

Ход игры. Все играющие (от 8 до 40), кроме двух, становятся парами на расстоянии 2–3 шагов одна от другой так, чтобы составить два круга. Лицом они обращены внутрь круга. Оставшиеся водят: один убегает, другой – ловишка – догоняет и старается осалить. Чтобы спастись, убегающий должен скорее занять место впереди какой-нибудь пары. Когда он стоит перед парой, его салить нельзя, но можно осалить того, кто стоит позади него и оказался третьим лишним. Если лишний успеет отбежать и встать перед какой-нибудь парой, то ловишка гонится за новым лишним. Если же ловишка успеет его осалить, то он становится ловишкой, а бывший ловишка, в свою очередь, старается встать впереди какой-нибудь пары.

Правила игры. Салить допускается только того, кто не стоит в паре или стоит сзади третьим. Эта игра идет тем оживленнее, чем быстрее лишние становятся перед парами.

День и ночь

Материал. Дощечка длиной около 10 см, одна сторона которой выкрашена в белый, а другая – в черный цвет (дощечка может быть заменена образком твердого картона).

Ход игры. Посередине помещения проводят линию, делящую его на две равные половины. В двух концах, в нескольких шагах от его края, отделяют линиями места для двух городов.

Назначают двух ведущих, они набирают себе группы. Одна группа называется группой ночи, другая – группой дня. Каждая группа выбирает себе дом и становится около средней линии на расстоянии приблизительно одного шага от нее лицом к своему дому.

Воспитатель (или ведущие) имеет в руках дощечку. Когда все игроки встали на свои места, воспитатель (или один из ведущих по очереди) бросает кверху дощечку и, когда она упадет на землю, кричит «ночь», если она ляжет черной стороной вверх, и «день», если она ляжет вверх белой стороной. Группа, которую назвали, бежит к себе в дом, а другая группа поворачивается и преследует убегающих – ловит или просто салит их. Потом считают число пойманных – столько очков выиграла ловившая группа. Обе группы становятся на прежние места около средней линии (включая тех, кого поймали) и снова бросают дощечку, убегают, ловят и подсчитывают число выигранных очков. Игра продолжается до тех пор, пока какая-нибудь группа не наберет условленного перед началом игры количества баллов.

Правила игры. Игроки должны стоять на условленном расстоянии от средней линии. Они не имеют права смотреть на дощечку, когда ее бросают, и бежать раньше, чем выкрикнут, кому бежать. Убегают те, которых назвал бросивший. За каждого пойманного поймавшая команда начисляет себе выигрыш в одно очко. Пойманные в дальнейшем ходе игры принимают участие в ней наравне с другими игроками и могут быть пойманы снова.

Колдун

Ход игры. В двух концах помещения для игры отделяют чертой места для двух городов. Пространство между городами называется полем. Сбоку между городами находится дом колдуна.

Одного из детей назначают колдуном, двух других (или одного, смотря по числу игроков, которых может быть от 5 до 40) – сторожами, они стоят в доме колдуна, остальные игроки находятся в одном из городов.

По команде воспитателя игроки выбегают, стремясь попасть в противоположный город. В это время «колдун» выходит из своего дома и салит бегущих. Осаленные становятся пленниками, отправляются в дом колдуна. Когда все непойманные игроки оказываются в городе, игра возобновляется.

Теперь в задачу «колдуна» входит не только ловля игроков, но и охрана пленных, которых могут освободить игроки, бегущие в первый город. Пленных охраняют и сторожа.

На обратном пути к первому городу часть игроков отвлекает внимание «колдуна», старающегося осалить новых игроков, другая часть поддразнивает «сторожа», делая вид, что хотят подбежать и освободить пленных. Остальные игроки в тот момент, когда на них не обращают внимания ни «колдун», ни «сторожа», подбегают к дому колдуна и ударом руки по вытянутым рукам пленных освобождают их.

Освобожденные вместе с освободившими их бегут в город. Если на этом пути «сторож» или «колдун» осалит освободившего, то он вместе с освобожденным им игроком становится пленным. Если осалят освобожденного, то пленным становится только он.

Таким образом игроки перебегают из одного города в другой, и игра продолжается до тех пор, пока в плену не окажутся все игроки.

Правила игры. «Колдун» и «сторожа» имеют право салить только в поле. «Колдун» имеет право салить всякого игрока, «сторож» – только освобожденных пленных и тех, кто их освободил. Игрок, осаленный «колдуном» или «сторожем», становится пленным. Тех, кто попал в плен, можно освобождать только на следующем этапе игры. Ни один игрок, пришедший в город, не имеет права выходить, пока в город не прибегут все остальные свободные игроки. Игроки не имеют права заходить в дом колдуна или перебегать через него.

Ловишки

Цель игры: развитие способностей бега, опорно-двигательного аппарата, ловкости, координации движения, чувства спортивного соперничества.

На игровой площадке проводят две параллельные линии на расстоянии 5—10 м (в зависимости от возраста и физических возможности играющих детей).

Играющие дети стоят у одной линии. Между линиями — зона «ловишки». В начале игры роль «ловишки» выполняет воспитатель, показывая, как нужно ловить. Потом ловишкой становится кто-то из детей. Воспитатель подает сигнал: «Бежим!..» (это может быть свисток, хлопок в ладоши и т. п.). После этого дети стремятся перебежать от одной линии до другой, а «ловишка» в это время их ловит по одному, и пойманный ребенок отходит в сторону. Он больше не принимает участия в игре.

Таким образом игра продолжается несколько раз, до тех пор, пока на игровой площадке останется один ребенок или «ловишка» не переловит всех.

В то же время игру можно остановить в любой момент, объясняя это заменой «ловишки» на другого из играющих детей.

Варианты игры:

- дети не перебегают от черты к черте, а у каждого из играющих на игровой площадке есть свой домик (камень, пенек, нарисованный круг и т. д.), в котором нельзя ловить;
- можно оговорить, что нельзя ловить детей, успевших присесть или остановиться на одной ноге, поджав другую ногу и обхватив ее обеими руками. При смене положения — игра продолжается;
- одним из вариантов является, что первый же пойманный играющий ребенок становится «ловишкой», а «ловишка» входит в число играющих детей.

Бездомный заяц

Ход игры. Из числа играющих выбираются охотник и бездомный заяц. Остальные играющие – зайцы чертят себе кружочки (дома), и каждый встает в свой.

«Бездомный заяц» убегает, а «охотник» его догоняет. «Заяц» может спастись от «охотника», забежав в любой кружок; тогда «заяц», стоявший в кружке, должен сейчас же убегать, потому что теперь он становится бездомным и «охотник» будет ловить его. Как только «охотник» поймал (осалил) зайца, он сам становится «зайцем», а бывший «заяц» – «охотником».

Указания к игре. Эту игру можно проводить и со всей группой детей. В этом случае круг образуют взявшиеся за руки 4–5 детей. В каждом таком кружке становится «заяц». Игра проводится по тем же правилам.

Через 2–3 минуты по сигналу воспитателя игра прерывается. Один из детей, образующих круг, меняется местами с зайцем, стоящим внутри круга. Игра возобновляется и повторяется 4–5 раз, с тем чтобы все дети побывали в роли зайца.

Пустое место

Ход игры. Играющие становятся в круг, поставив руки на пояс, – получаются окошки. Выбирается водящий. Он ходит сзади круга и говорит:

Вокруг домика хожу
И в окошечки гляжу,
К одному я подойду
И тихонько постучу.

После слова «постучу» водящий останавливается, заглядывает в окошко, против которого остановился, и говорит: «Тук-тук-тук». Стоящий впереди спрашивает: «Кто пришел?» Водящий называет свое имя. Стоящий в кругу спрашивает: «Зачем пришел?» Водящий отвечает: «Бежим наперегонки», – и оба бегут вокруг играющих в разные стороны. В кругу оказывается пустое место. Тот, кто добежит до него первым, остается в кругу; опоздавший становится водящим, и игра продолжается.

2. Игры с прыжками

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, положенных 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», отходя 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 25–30 см: 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 к ее границам, расположены подготовленные предметы. Выбирается ловишка. Ему надевают на руку повязку. Дети размещаются на возвышениях в разных местах площадки.

Под удары в бубен дети спрыгивают и бегают или прыгают по 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 также чтобы дети разбегались по всей площадке, подальше от предметов, на которые они должны взбираться.

Удочка

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

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, перекладывая 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.

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», которых 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.

Акулы

Материал. Небольшое возвышение около 40 см, 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.

Лягушки

Материал. В ходе игры дети читают стихотворение А. Барто.

Ход игры. На земле очерчивается большой прямоугольник – это река. С двух сторон рисуют берега, на них – кочки (кружочки, очерченные на таком расстоянии, чтобы не трудно было с кочки одним прыжком попасть в воду, т. е. в очерченный прямоугольник).

«Журавль» сидит в своем гнезде, а «лягушки» (остальные дети) усаживаются на кочки и начинают свой концерт:

Вот с насиженной гнилушки
В воду шлепнулась лягушка.
И, надувшись, как волдырь,
Стала квакать из воды:
«Ква, кэ, кэ, ква, кэ, кэ,
Будет дождик на реке».

Как только «лягушки» скажут последние слова, «журавль» вылетает из гнезда и ловит их. «Лягушки» не даются, они прыгают в воду, где «журавлю» ловить их не разрешается.

Пойманная «лягушка» остается на кочке до тех пор, пока «журавль» не улетает и пока не вылезают снова все «лягушки».

После того как «журавль» поймает несколько «лягушек» (например, 3–4), выбирается новый журавль из числа тех детей, которые ни разу не были пойманы.

Дети на кочках сидят на корточках, а в воде могут плавать (бегать внутри круга). Обратно на кочку можно попадать только прыжком.

Правила игры. Начинать движения можно только после того, как дети закончат говорить стихотворение. Ловить «лягушек» разрешается только за пределами реки – на кочке или между ними за прямоугольником. Каждый третий, пойманный «журавлем», меняется с ним ролью.

Указания к игре. От кочек до реки примерно 45–55 см. Надо показать детям, что это расстояние нужно перепрыгнуть одним прыжком. Гнездо журавля должно быть поблизости, иначе он не сможет поймать лягушку.

Необходимо следить за соблюдением первого правила, так как, говоря стихотворение, дети отдыхают после прыжка. Следует также разъяснить детям, что «лягушки» не прыгают из воды на кочки до тех пор, пока не улетит «журавль». Таким образом, в игре регулируется прыганье, иначе дети очень устанут.

Образ журавля нужно нарисовать детям настолько ярко, чтобы они сами, по-своему изобразили его в движениях: как он шагает на длинных ногах по берегу, выискивая лягушек, какой у него длинный клюв и т. п.

Лошади

Материал. Дощечка, палочка.

Ход игры. Дети делятся на две неравные группы: конюхов (1/3 детей) и лошадей (остальные дети). Очерчивается место – конюшня. На конюшне стоят «лошади». Неподалеку на скамейке сидят «конюхи». «Старший конюх» (воспитатель) подходит к дощечке, положенной на скамье или привешенной к дереву, и палочкой отбивает на ней 15–18 ударов. За это время «конюхи» быстро выводят свою пару «лошадей», запрягают и выстраиваются тройками друг за другом. «Старший конюх» проверяет, хорошо ли запряжены «лошади». «Но, поехали!» – командует он. Площадка заполняется бегущими тройками. Каждый «конюх» погоняет своих лошадей то рысью, то шагом. «Лошади испугались!» – говорит «старший конюх». «Лошади» разбегаются по площадке. Их догоняют «конюхи», стараясь поскорее запереть всех «лошадей» в конюшню. Затем «конюхи» садятся отдыхать на скамейку. Дети меняются ролями, и игра возобновляется.

Правила игры. Надо успеть запрячь «лошадей» за время, пока отбивают удары по дощечке. Необходимо подчиняться сигналам. Поле слов «лошади испугались» можно ловить любую «лошадь». Лошадь, отведенная в конюшню, не должна убежать.

Указания к игре. Эта игра является усложнением обычной игры в лошадки. Конюхи намечаются либо по желанию, либо считалочкой. «Старший конюх» дает сигналы таким образом, чтобы у детей было достаточно времени для движений, но чтобы они не устали.

В качестве отдыха в игру можно ввести такое добавление: «конюхи» осматривают лошадей, кормят их, чистят. Роли в игре меняются после каждого возвращения «лошадей» в конюшню.

Охотник, зайцы и собаки

Ход игры. Площадка для игр изображает лесную полянку, где живут зайцы (дети). Заячьи норки (их несколько) расположены вокруг полянки на некотором расстоянии друг от друга. «Зайцы» живут, в норках по 4–6.

«Охотник» ходит со своими собаками (несколько детей) и высматривает, не пробежит ли где-нибудь «заяц». А «зайцы» сидят смирно, тихо, притаившись в своих норках. «Охотник» с собаками уходит в дом (условленное место в стороне от норок).

«Зайцы» выскакивают на полянку прыгают, могут даже прискакать совсем близко к дому охотника.

Вдруг залаяли и выбежали «собаки». Их выпустил «охотник», который до этого удерживал их в доме (воспитатель держит их за руки, чтобы дать «зайцам» подойти совсем близко). «Зайцы» быстро убегают к своим норкам, где «собаки» их не могут достать. Пойманные «зайцы» отводятся к «охотнику» (и они пропускают одну игру).

Игра продолжается до тех пор, пока не поймают условленное количество «зайцев» (примерно 4–5). Затем выбираются новые собаки, и игра начинается сначала.

Правила игры. «Зайцы» прыгают по всей полянке; чем ближе к охотничьему дому они подходят, тем храбрее они считаются. «Собаки» выбегают из дома ловить «зайцев» только тогда, когда их пошлет «охотник». Пойманные «зайцы» из охотничьего дома не выбегают. Спасаться можно в любой норке.

Указания к игре. Можно ввести особое дополнительное правило: собаки выбираются из числа самых смелых и лучше прыгающих (в этой игре роль собак особенно привлекательна), это побудит детей следить за собой и не поддаваться «собакам». Игра может проводиться и на участке, и в помещении. Зимой заячьи норки можно сделать из снега, в виде небольших снежных загоронок (три стороны загородить, одну оставить для входа). Летом можно норки выложить из шишек, камешков или нарисовать палочкой на земле.

Роль охотника выполняет воспитатель, так как он менее привлекателен для детей и наиболее подходит для руководства игрой.

Чтобы побудить детей к смелости, можно возле дома «охотника» начертить огород, куда будут прибегать «зайцы» за морковью и капустой.

В этой игре для каждого действующего лица есть свое время отдыха: для «зайцев» – когда «охотник» гуляет с собаками по лесу, для «собак» – когда «зайцы» скачут.

Постепенно можно усложнять игру, вводя следующие правила: «зайцы» могут спасаться только в своей норе, «собаки» бросаются ловить «зайцев» только тогда, когда «охотник» скажет «возьми!». Последнее правило требует большой выдержки. Детям легче, когда воспитатель сам их сдерживает и посылает ловить.

По примеру данной игры можно проводить разнообразные игры в охоту на разных зверей, вводя при этом разнообразные движения. Например, можно охотиться на обезьян, которые спасаются, влезая на деревья (дети влезают на лесенку) и т. п.

Хромая лиса

Материал. Жгут.

Ход игры. На полу чертят очень большой круг, в который становятся все играющие (4–20 человек); за кругом отмечают нору для лисы. Если комната небольшого размера, то чертят только лисью норку. Один из играющих назначается хромой лисой, ему дают жгут, остальные игроки – куры. «Лиса» скачет на одной ноге, стараясь осалить жгутом одного из играющих, которые в это время разбегаются по кругу в разные стороны. Осаленный становится хромой лисой вместо того, кто его осалит; но, чтобы получить право гнаться за курами и осалить их, «новая лиса» должна вбежать в свой дом.

Правила игры. Игрок все время, пока он находится в роли хромой лисы, обязан вне своего дома прыгать на одной ноге. Если он устанет, то может встать на обе ноги в своем доме. Игроки не имеют права выходить из круга (или из места, отведенного для игры). Игрок в роли хромой лисы не имеет права салить того, кем только что был осален сам.

Попрыгунчики

Ход игры. Чертят на полу круг, величина которого зависит от числа играющих (играть могут от 3 до 30 человек) и размеров помещения, но чем он больше, тем лучше. Все игроки, кроме одного, становятся вне круга, около его черты. Оставшийся входит внутрь круга; он старается осалить кого-нибудь из остальных игроков, которые пытаются встать внутри круга, перепрыгнув через черту. Осаленный становится в круг вместо водящего, который входит в состав стоящих вне круга.

Указания к игре. Перед началом игры улаиваются, как перепрыгивать через черту круга: обеими ногами или одной правой или левой. Проникнувший в круг или вышедший из него каким-нибудь иным способом, кроме прыжка, считается осаленным.

С кочки на кочку

На земле чертят две линии — два берега, между которыми болото (расстояние между линиями 30 м). Иг-рающие распределяются парами на одном и другом берегу. Воспитатель чертит на болоте кочки — кружки (можно исполь-зовать плоские обручи) на разном расстоянии друг от друга: 30, 40, 50, 60, 70, 80 см.

Двое детей по сигналу прыгают с кочки на кочку, стараясь перебраться на берег. Тот, кто оступился, остается в болоте. Выходит следующая пара. Когда все выпол-нят задание, воспитатель назначает, кому выводить детей из бо-лота. Тот подает увязшему руку и показывает прыжками путь выхода из болота.

Правила: прыгать можно толчком одной или двух ног, вы-бирая маршрут по желанию; нельзя становиться ногой между кочками; тот, кто нарушил, остается в болоте, пока его не вы-ручат; выручать можно после того, как все переправятся на берег.

Классики

Необходима бита — коробочка от леденцов, гуталина или просто камень. Для игры необходимо выбрать асфальтированную площадку, примерно 1,5 на 2,5 метра. На ней мелом рисуется прямоугольник и разделяется на классы. Каждый класс — это квадрат 40 на 40 или 50 на 50 сантиметров. Всего классов должно быть 10 (по числу классов в школе).

Игроки распределяют очередность прыжков.

Первый игрок кидает битку на 1 (первый класс) и начинает его «пропрыгивать»:

Прыгаем на одной ноге на 1, потом на 2, потом сразу двумя ногами на 3-4, потом одной на 5, двумя на 6-7, одной на 8, двумя на 9-10, далее необходимо развернуться в прыжке на 180%, и при этом оказаться опять двумя ногами на 9-10, и прыгаем обратно по тому же принципу.

Если первый класс удалось пройти без ошибок, игрок переходит во второй класс, передвигая битку ногой на цифру 2, и так далее до 10го класса.

Прыгать всегда необходимо начинать с цифры 1, независимо от того, в каком классе ты находишься.

На обратном пути от 10 к 1 игрок останавливается и поднимает свою битку, даже если он стоит на одной ноге.

Если бита улетела за пределы нужного квадрата, очередь переходит к следующему игроку. Если игрок или бита попали в огонь, сгорает один класс (бита передвигается на один уровень назад).

Если игрок случайно заступил за линию нужного квадрата или не удержал равновесие на одной ножке, ход переходит к другому игроку.

Побеждает тот, кто первым дойдет до 10 класса.

Сегодня существует отличная альтернатива мелкам — напольные мягкие коврики-пазлы с цифрами посередине. Они продаются почти в любом детском магазине, и «собрать» из них любое поле для классиков можно где угодно, даже в доме.

3. Игры с лазанием и ползанием

Кто скорее до флажка

Материал. 4–5 флажков.

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

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 с веревкой. Дети подлезают под нее, не касаясь земли (пола) руками, выпрямляются и бегут дальше к флажку.

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 взобраться 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).

Чудесный шарик

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

Ход игры. Дети отправляются путешествовать 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 стал 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 или идти, как по доске), полосочки означают удобную пешеходную дорогу (надо идти спокойно и т. д. Начинать движение можно только после того, как шарик остановился.

Указания к игре. Если шарик остановился слишком далеко и не видно цвета, посылается кто-нибудь на разведку с цветными флажками. Он поднимает флажок соответствующего цвета и этим указывает движение.

Можно придумать другое обозначение пути и другие движения. Например, ввести езду на автомобилях (бег мелкими шагами), место плавания (бег с движениями рук, как при плавании), переправу на лошадях, (прыжки с ноги на ногу), переправу на лодках (сидя на скамье, наклонять туловище вперед и назад и двигать руками, как при гребле).

В пути можно устроить привал: сесть у костра (кружком) и спеть песню, полежать на травке (на ковре) и т. п. Это послужит отдыхом от движений.

Важно в этой игре создать особое творческое настроение, увлечь детей данными образами, сделать понятным смысл этой игры.

Пожарные

Материал. Каски и пояса с топориками из картона или фанеры (по числу человек в команде), руль, звонок, скамья.

Ход игры. Пожарных команд несколько. Они состоят из сигнальщика, шофера и 3–5 пожарных (каждая группа детей сама распределяет роли). Каждая команда хорошо знает свой номер, чтобы знать, кому ехать на пожар, если будет вызов.

Дожидааясь вызова, «пожарные» отдыхают в клубе (сидят на скамейках или стульчиках или ходят по краю площадки). Они могут заниматься чем хотят: играть на разных инструментах (делать соответствующие движения), гулять по парку (ходить по площадке), читать газеты или книги (сидеть и держать ладони перед собой, будто это книга) и т. п.

«Дежурный» (воспитатель) подходит к телефону (к игрушке или просто прикладывает один кулак к уху), узнает, где пожар (ведет вслух воображаемый разговор по телефону), затем громко объявляет: «Первая команда! Пожар в доме вот там, за горкой!» (показывает на какое-нибудь сооружение, дерево и т. п.).

«Пожарные» из первой команды бегут к скамейке, где лежат вещи, быстро надевают каски и пояса, переносят скамью поближе к месту пожара, «шофер» с рулем садится на передний край скамьи, все остальные по обеим ее сторонам спиной друг к другу, а «сигнальщик» становится позади на скамью и звонит в колокольчик. «Р... р... р...», – ревет «машина», «динь, динь, динь», – звонит «сигнальщик». Приехали.

Все быстро бегут к горящему дому. Одни качают воду (взявшись за руки лицом друг к другу, то раздвигают руки в стороны, то опускают их); другие разбирают топорами крышу (ударяют своими топориками по снегу или по постройке, изображающей горящий дом); третьи заливают огонь (изображают, будто у них в руках пожарный рукав). Затем «сигнальщик» звонком созывает команду к машине и в таком же порядке, как приехали, «пожарные» возвращаются с пожара. Они быстро ставят скамью на место, снимают с себя пояса и каски, кладут аккуратно все вещи на скамью и идут в клуб. «Дежурный» вызывает другую команду, и игра продолжается до тех пор, пока все не побывают на пожаре 1–2 раза.

Правила игры. Выезжать на пожар может только та команда, которую вызывают. Пожарные должны запомнить указанный порядок выезда и возвращения и аккуратно сложить на скамье все вещи.

Указания к игре. Если имеется достаточное количество вещей, нужных для игры, можно одновременно посылать на пожар две команды, а иногда даже три. Последнее значительно сложнее и возможно лишь в хорошо организованной группе.

Следует вносить разнообразие в задания, которые даются пожарным. Например, можно предупредить, что пожар случился во многоэтажном доме и надо повыше пускать струю (выше поднимать руки, залезть на лесенку или трибуну и т. п.). Следует указывать места пожаров в разных концах участка. Если дети знают цифры, можно сделать номера и вывешивать на стене номер команды, которая вызывается на пожар. Если на участке имеются постройки, можно их использовать в этой игре.

Игры можно разнообразить, например: можно вместо отдыха в клубе изобразить, как пожарные спят (сидят, закрыв глаза), зимой – катаются на коньках, скользят по ледяным дорожкам, а летом – как едут на велосипедах (прыгают с ноги на ногу по дорожкам).

В эту игру можно играть также в помещении, если имеется большая, просторная комната.

Если игра проводится зимой на воздухе, можно обойтись без касок или сделать их из бумаги надевающимися поверх детских шапочек (чтобы они не слетали с головы, нужно пришить резинку).

Медведь и дети

Материал. В варианте игры: какой-либо предмет, изображающий горшок с медом или улей.

Ход игры. Один из детей выбирается на роль медведя. Он сидит в своей берлоге (прямоугольник или круг, нарисованный на краю площадки). Все играющие изображают детей, которые идут в лес за грибами или за ягодами (ходят по площадке, наклоняются, будто ищут и рвут ягоды).

«Медведь идет, – неожиданно говорит воспитатель. – Не шевелитесь». «Медведь» выходит из берлоги и внимательно оглядывает каждого. Тех, кто пошевелится, он уводит к себе. Обойдя всех, «медведь» уходит в свою берлогу, а дети продолжают снова собирать ягоды.

Игра кончается тогда, когда «медведь» поймает условленное количество детей (4–6).

Правила игры. «Медведь» не выходит из берлоги до тех пор, пока воспитателем не будет дан сигнал. Дети должны остановиться в той позе, в какой их застал сигнал. Пошевелившихся «медведь» уводит.

Указания к игре. Если игра проводится в помещении, где имеется ковер, дети, спасаясь от «медведя», могут лечь. Это будет хорошим отдыхом после движений. Если много играющих, можно выбрать 2 медведей, которые должны переловить всех детей. Такой вариант легче.

Вариант игры. Когда будет поймано несколько детей, остальные отправляются выручать их.

В противоположной части площадки или комнаты кто-либо из непойманных детей кладет предмет, который должен изображать горшок с медом или улей (если нет ничего подходящего, его можно нарисовать на земле). Подойдя к меду, «медведь» 3 раза просовывает в горшок или улей лапу и лакомится медом (делает вид, что ест, причмокивая языком и поворачивая лапу то наружной, то внутренней стороной). Если за это время пойманные дети успеют добежать из берлоги до дома (обозначается на земле напротив берлоги), они спасены, если нет, «медведь» их ловит снова. Затем выбирают нового медведя, и игра начинается сначала.

Указания к игре. Этот вариант дает возможность чаще менять роли в игре и воспитывать взаимовыручку. Расстояние между домом, где живут дети, и берлогой должно быть вдвое больше, чем от берлоги до улья, чтобы дети успели «выручиться». Лучше, если «медведь» будет стоять спиной к убегающим из берлоги. Можно придумать и другие способы, как «выручать» пойманных.

Пожарная команда

Материал. Какое-либо возвышение – лавка, табурет и т. п.; веревочки.

Ход игры. Один из играющих (всего их от 15 до 50) избирается брандмейстером, другой – вестовым, остальные, если игроков много, делятся на четыре группы: одну группу составляют пожарные, а три группы – лошади (коренники, правые пристяжные и левые пристяжные). Если же играющих немного, они делятся на три группы: пожарных, коренников и левых пристяжных.

На одном конце помещения линией, проведенной на полу или земле, отделяют место под конюшню, где в начале игры помещаются все лошади. Около конюшни место для пожарных с каланчей, которую обозначают каким-нибудь возвышением, например, лавкой, табуретом. На каланче становится один из «пожарных» – «часовой».

«Часовой» подает какой-нибудь знак, обозначающий начало пожара. По этому знаку «вестовой» берет «лошадь» из группы пристяжных и отправляется бегом к месту пожара и оттуда обратно к части. В это время «пожарные» запрягают и ставят «лошадей» так, как это было описано в предыдущей игре, причем перед первой тройкой должны находиться вернувшийся «вестовой» и «брандмейстер», который руководит всем последующим ходом игры. По его приказанию, вся команда отправляется сначала скорым шагом, потом бегом в указанном «вестовым» направлении и достигает места пожара.

Здесь «пожарные» разделяются на группы: одна группа качает воду (взявшись по двое за руки, опускают и поднимают их), другая проводит «лошадей», третья отправляется за водой. Игру можно дополнять разными деталями, чтобы разнообразить ее.

По окончании пожара «пожарные» запрягают и ставят «лошадей» в прежнем порядке и отправляются обыкновенным шагом домой по направлению, указанному «брандмейстером». Идут обыкновенно в ногу и, если возможно, с песнями.

4. Игры с метанием

Снежные круги

Материал. 2 фанерных листа с нарисованными на них мишенями диаметром 50–60 см; 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 о 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 (100 x 100 см) 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 ловят 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 одна 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 кольшков на подставках разной формы.

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

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

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.

Школа мяча

Материал. Мяч.

Ход игры. На земле надо нарисовать три длинные линии, одна от другой на расстоянии приблизительно 2–3 шага.

Все играющие становятся у первой линии таким образом, чтобы не было тесно. Воспитатель находится впереди них на близком расстоянии (примерно в 1 м). Каждый играющий по очереди ловит мяч, который кидает воспитатель, и бросает ему обратно. Если мяч пойман и брошен удачно, ученик переводится в следующий класс (отходит ко второй линии, потом к третьей и т. д.). Если кто-то не справился с заданием – не выполнил своего урока, он остается в том же классе.

Таким образом, каждый ученик по очереди получает мяч, выполняет то или иное задание и переходит из класса в класс до тех пор, пока кто-либо не окончит школу и станет учителем. После этого игра начинается сначала, причем выигравший сменяет воспитателя и сам становится учителем школы.

В школе проводятся следующие уроки:

- 1, 2, 3-й класс – ученики ловят и бросают обратно мяч, стоя у 1, 2, 3-й линии соответственно;
- 4, 5, 6-й класс – ловят и бросают мяч с ударом о землю, стоя у 1, 2, 3-й линии соответственно;
- 7-й класс – бросают мяч о землю и ловят его (5 раз подряд);
- 8-й класс – подбрасывают мяч кверху и ловят его (3 раза);
- 9-й класс – отбивают мяч, ударяя о землю (5 раз подряд);
- 10, 11, 12-й класс – бросают мяч о стенку и ловят его (3 раза), стоя от стены на расстоянии 2, 4 и 6 шагов соответственно.

Правила игры. Выполнивший урок переходит в следующий класс, а невыполнивший остается в том же классе. Каждому ученику в его очередь дается тот урок, который соответствует его классу. Сходить с указанной линии не разрешается.

Указания к игре. Если дети плохо ловят и бросают мяч, в школе могут быть только первые 6 классов. Игра повторяется в таком виде до тех пор, пока большинство детей не научатся ловить и бросать мяч с указанного расстояния. Затем можно постепенно добавлять уже по 1–2 следующих класса.

Во всех классах, где дети стоят у черты, следует бросать им мяч по порядку, как они стоят, начиная каждый раз слева.

Закончив урок в 1-м классе, следует начинать не с урока для перешедших в следующий, а с повторного урока с теми, кто остался «на второй год». Это нужно для того, чтобы дети могли поскорее догнать своих товарищей. Если после этого в классе все же остается еще раз кто-либо из детей, они должны либо отодвинуться в сторону, либо присесть, когда воспитатель начнет бросать мяч стоящим позади детям.

Для последних классов (10–11 классы) нужна стена без окон, а для отбивания мяча – ровная, хорошо утрамбованная земля, асфальт или пол.

Мяч на ступеньках

Материал. Мяч; небольшая каменная или деревянная лестница.

Ход 1-й игры. Дети, стоя перед небольшой каменной или деревянной лестницей со ступеньками, играют в классы, бросая мяч по очереди:

– 1-й класс – ученики стараются попадать на поверхность каждой ступеньки;

– 2-й класс – ученики стараются попадать мячом в вертикальную часть ступеньки;

– 3-й класс – ученики стараются попадать мячом в ребро ступеньки. Затем повторяются те же задания, но при этом дети не только попадают мячом, но и ловят его в руки.

Ход 2-й игры. Дети сидят на нижней ступеньке лестницы. Один из детей, стоя перед ними на расстоянии 1–2 м, бросает мяч каждому сидящему по очереди. После того как мяч брошен всем, удачно поймавшие его переходят на следующую или через одну ступеньку, а тот, кто не поймал, остается на своем прежнем месте.

Выигрывают те играющие, которые первыми доберутся до верхней ступеньки.

Если водящий (тот, кто бросает мяч) сам плохо бросил мяч, он меняется местом с сидящим справа внизу.

Указания к играм. Первая игра труднее обычной игры в «Школу мяча» и может проводиться как один из ее вариантов лишь с теми детьми, которые хорошо умеют бросать и ловить мяч. Вторая игра гораздо легче.

Следует помнить, что и первая, и вторая игра проводится на невысокой лестнице, например на деревянной трибуне, которую можно найти в большинстве детских садов на участке. При проведении этих игр следует особенно внимательно следить за тем, чтобы на лестнице не было тесно.

Перебрось мяч через сетку

Материал. Сетка, натянутая выше головы ребенка; мяч.

Ход игры. По обе стороны сетки на расстоянии 2 шагов размещаются играющие.

Переброска идет таким образом: ребенок перебрасывает мяч определенному мальчику или девочке, последние перебрасывают мяч обратно, тот, в свою очередь получив мяч, передает его соседу, который бросает мяч своей паре, и т. д.

Пара, удачно перекинувшая мяч, отходит на шаг назад.

Игра кончается, когда какая-нибудь пара отойдет от сетки на условленное заранее число шагов (например, 7–8), отмеченное чертой.

Правила игры. Удачно перебросившая пара отходит на шаг назад. Для ловли мяча сходить с линии не разрешается. Перебрасывать мяч надо броском снизу, двумя руками.

Указания к игре. Нужно заранее начертить линии, на которые отходят удачно перебросившие мяч.

Начинать игру надо с небольшой группой детей (4–6). Если желающих играть много, их следует разделить на несколько групп и организовать игру параллельно в двух местах.

Попади в цель

Материал. 4 больших обруча; мяч (мешочек с горохом, шишки); камешки (каштаны, шишки) для ведения счета.

Ход игры. Обручи связывают и кладут в центре круга, за чертой которого стоят дети.

Каждый по очереди бросает в обруч мячом, мешочком с горохом или шишками. Попадание в центр между связанными обручами дает три очка, а сами обручи – по одному. Выигрывает тот, кто первым наберет условное количество очков. Для наглядности счета можно использовать камешки, каштаны, шишки и т. п. Каждый играющий берет из корзинки столько камешков, сколько очков выиграл.

Вариант игры. Связанные обручи могут быть подвешены на дереве, и дети, разделившись на пары, будут перебрасывать мячи друг другу через обручи в определенной последовательности. При каждом промахе пары сменяются. Выигрывает пара, которая первой перебросит мяч во все 4 обруча.

Гонка мячей

Материал. 2 больших мяча.

Ход игры. Игроки (10–60 человек) делятся на две равные по числу игроков группы и становятся в две линии или кругом. Крайние игроки каждой группы берут по большому мячу и передают их рядом стоящим игрокам своей группы (одна группа передает мяч в правую сторону, а другая – в левую). Цель каждой группы заключается в том, чтобы передать мяч крайнему игроку своей группы, стоящему по другую сторону круга, раньше, чем закончит другая группа. Группа, мяч которой пришел первым, выигрывает очко.

Правила игры. Передавать мяч можно только рядом стоящему игроку. Сходить с места во время передачи мяча запрещается. Если мяч уронили, то его поднимает уронивший и со своего места передает дальше

Летучий мяч

Материал. Мяч.

Ход игры. Играющие (от 6 до 25 человек) становятся по кругу на расстоянии одного или нескольких шагов друг от друга лицом внутрь круга и перебрасывают мяч в разных направлениях. Водящий находится внутри круга и старается помешать мячу попасть в руки того, кому он брошен. Если это ему удалось, то стоящий в кругу и тот, кто неудачно бросил мяч, меняются местами.

Правила игры. Игроки штрафуются (меняются с водящим местами, вставая внутрь круга) в следующих случаях: бросил мяч так, что он перелетел через голову того, кому брошен, или через голову другого игрока; уронил мяч или не поймал его (в том случае, если мяч был хорошо брошен); не докинул мяч более, чем на один шаг, от того, кому он бросал; прокатил мяч, вместо того чтобы бросить его. Игроки не имеют права сходить со своего места. Во время перебрасывания мяча водящий не должен подходить к тому, кто его бросает, ближе, чем на три шага.

Вольная лапта

Материал. Небольшой черный мяч; бита. При игре в помещении их заменяют маленьким белым мячом (большим легким мячом).

Ход игры. В двух концах помещения для игры, в трех шагах от его краев, проводят две черты: игральную линию и кон. Пространство между этими линиями называется полем.

Один из играющих назначается метальщиком, другой – подавальщиком. Они становятся на игральную линию; остальные играющие рассыпаются по всему полю.

Когда все встали на свои места, подавальщик подбрасывает мяч по направлению к метальщику, тот отбивает его в поле ударом руки или биты. Отбив мяч, метальщик бежит к кону и оттуда обратно к игровой линии. В это время игроки поля, подняв мяч, стараются осалить им перебегающего метальщика. Если это удалось сделать какому-нибудь игроку поля, то он встает на место прежнего подавальщика, который делается метальщиком, а осаленный метальщик становится в ряды игроков поля. Игра возобновляется.

Правила игры. Если игрок поля после отбивания мяча поймает его на лету, то он идет на место прежнего метальщика, который сразу выходит в ряды игроков поля. Метальщика можно салить только в поле и с того моста, где поднят мяч. Игрок поля, поймавший мяч, может перекинуть его любому игроку, который потом кидает его в перебегающего метальщика.

Метальщик, не побывавший на кону после отбивания мяча, считается запятнанным тем игроком, который поднял мяч. Метальщик, не отбивший мяч, брошенный подавальщиком, или отбивший мяч за игральную линию, меняется своей ролью с подавальщиком. Трижды промахнувшийся метальщик становится игроком поля, назначается новый метальщик.

Подавальщик, три раза плохо подавший мяч, выходит в ряды игроков поля, назначается новый подавальщик.

Если отбитый мяч перелетел границы пространства, определенного для игры, то такое отбивание не считается и мяч снова передается подавальщику.

Мяч на ловле

Материал. Мяч среднего размера или большой.

Ход игры. Одного из детей – самого выносливого – назначают охотником. Остальные дети – звери (играть может от 6 до 30 человек).

Начиная игру, «охотник» три раза подбрасывает мяч; в это время все звери разбегаются в разные стороны. Охотник, поймав в третий раз подброшенный мяч, мечет им в одного из «зверей». Если он при этом промахнется, то поднимает мяч и снова мечет до тех пор, пока не попадет в «зверя». «Зверь», осаленный «охотником», становится его «собакой»; «собака» должна поднимать мяч и передавать его охотнику. Каждый новый осаленный «зверь» становится «собакой» «охотника» и так же, как первая «собака», должен поднимать и передавать мяч охотнику.

«Зверь», которого осалил «охотник», может отыграться (не стать «собакой»), если успеет тут же осалить «охотника», не успевшего забрать мяч. Кроме этого случая «звери» не имеют права дотрагиваться до мяча руками. Однако они могут катать мяч ногами, что очень мешает «охотнику»: стоит только ему уронить мяч, как «звери» ударами ног начинают катать мяч из стороны в сторону и «охотнику» с его «собаками» приходится долго бегать, прежде чем они поймают мяч.

Игра заканчивается, когда все «звери» станут «собаками».

Правила игры. «Охотник», начиная игру, не имеет права салить «зверя» раньше, чем подбросит мяч три раза. «Зверь», дотронувшийся до мяча руками (если он не отыгрывается), становится «собакой». «Звери» могут катать мяч по земле ударами ног только после того, как у «охотника» будут две «собаки». «Зверь», прокативший мяч ногами раньше, становится «собакой». Играющие не имеют права задерживать «охотника» руками или каким-либо иным способом.

Указание к игре. Если игра происходит в закрытом помещении, то «звери» могут брать мяч в руки и перебрасывать его друг другу, но только после того, как у охотника будут две «собаки». «Зверь», взявший мяч ранее этого, считается осаленным.

Ножной мяч в круге

Материал. Большой мяч.

Ход игры. Все играющие (от 10 до 25 человек), кроме одного, избранного водящим, встают в круг, лицом внутрь круга, на расстоянии двух шагов друг от друга. Водящий становится в середину круга, кладет мяч на пол и ударом ноги старается вытолкнуть его из круга между двумя играющими. Играющие стараются не пропустить мяч и отбивают его ногами в круг.

Если игрок пропустит мяч и он выкатится из круга мимо него, то этот игрок меняется местами с водящим.

Правила игры. Игроки не имеют права касаться мяча руками, когда он катится, но его можно отбить, если он летит. Водящий не имеет права подходить к игрокам ближе, чем на два шага. Если водящий толкнул мяч так, что он перелетел через головы игроков, то он сам вносит его внутрь круга и снова водит. Игроки не имеют права отходить от своих мест внутрь круга.

Указание к игре. Перед началом игры улавливаются, с какой стороны каждый играющий должен отбивать мяч. Таким образом, каждый игрок охраняет только один промежуток, лежащий по одну сторону от него.

Блуждающий мяч

Материал. Большой мяч (небольшая подушка, меховая шапка).

Ход игры. Все играющие (от 6 до 25), кроме одного, которого назначили водящим, становятся в круг, на расстоянии вытянутой руки друг от друга, лицом внутрь круга.

Играющие передают друг другу большой мяч (можно использовать небольшую подушку или меховую шапку). Водящий бегает вне круга, позади передающих, стараясь поймать или только дотронуться до мяча рукой. Если это ему удалось, он меняется ролью с тем, у кого в руках находился в это время мяч.

Правила игры. Игроки, передающие мяч, не имеют права сходить со своих мест. Нельзя передавать или перебрасывать мяч через одного или нескольких игроков; следует передавать обязательно рядом стоящему игроку. Нарушивший одно из этих правил меняется своей ролью с водящим. Передача мяча допускается как в ту, так и в другую сторону. Игрок, уронивший мяч, становится водящим.

Указание к игре. Если игроки физически слабые, водящий становится внутри круга. В этом случае допускается передача мяча через одного игрока.

Итальянская лапта

Материал. 4 флажка (палки); мяч.

Ход игры. На площадке или в зале выделяют место для игры с помощью флажков или палок, поставленных по углам. Это пространство делят на две половины и проводят черту – кон (можно натянуть бечевку на высоте человеческого роста).

Играющие (от 6 до 30 человек) делятся на две команды, становятся по обе стороны кона (каждая команда на своей половине). Затем один из игроков начинающей команды (команда выбирается считалочкой) бросает мяч о землю и, в то время когда он отскочит от нее, ударом руки посылает его на половину противников. Игроки второй команды стараются помешать мячу упасть на землю больше одного раза подряд и сильным ударом перебросить его на половину первой команды, которая, в свою очередь, отбивает мяч обратно после первого его скачка от земли.

Так играют до тех пор, пока мяч не стукнется о землю на половине одной из команд два раза подряд. Та команда, на половине которой это произошло, проигрывает одно очко. Один из игроков этой команды берет мяч и посылает его в поле противника тем же способом, что и в начале игры.

Игра заканчивается тогда, когда одна из двух команд проигрывает условленное число очков или когда окончится срок, определенный для продолжения игры.

Правила игры. Посланный или отбитый мяч должен во время своего полета над полем противников хоть в одном месте достичь высоты, большей человеческого роста, или перелететь через натянутую бечевку. Удар, не отвечающий этим требованиям, дает право игрокам противника не отбивать мяч, падение мяча в этом случае не влечет за собой проигрыш. Падение мяча вне пространства, определенного для игры, не влечет за собою никаких последствий ни для той, ни для другой команды. В этом случае вновь посылает мяч та команда, к которой ближе находится мяч.

Команда проигрывает очко в следующих случаях:

- 1) мяч упал на половине команды более одного раза подряд;
- 2) игрок команды, бросив мяч о землю и стараясь отбить его, промахнулся, и мяч упал на землю;
- 3) мяч упал на половине команды, когда игрок посылал его на другую половину поля;
- 4) игрок команды поймал мяч, летящий с поля противников или отскочивший от земли после первого падения, руками;
- 5) игрок команды толкнул мяч ногой или зашел на половину противника.

Городки

Материал. Городки – деревянные цилиндры (диаметр 4 см, длина 20 см); биты.

Ход игры. На площадке длиной 14–25 м и шириной до 6 м намечают 2 квадрата (со стороной около 2 м) так, чтобы стороны одного были параллельны сторонам другого. Это города. Расстояние между ними зависит от сил и умения игроков и может быть от 7 до 20 м. Пространство между городами называется коновым. Посередине этого пространства проводится линия, параллельная передним сторонам квадратов, – полукон. Передние стороны квадратов – коновые линии, для них нужно начертить продолжение с обеих сторон на 1,5 м.

Перед игрой участники (от 2 до 20 человек, оптимально – 10) делятся на 2 команды. Городки распределяются по 6 штук на команду. Из них команда строит в своем городе заранее условленные фигуры в определенной последовательности. Считалочкой выбирают команду, которая будет начинать.

Один из игроков начинающей команды бросает биту с кона, при этом его нога не должна выходить за коновую линию или ее продолжение. Если игроку удастся выбить хотя бы один городок, остальные городки можно выбивать с полукона.

Побеждает та команда, которая, бросая биты от своего города в городки, поставленные в городе противника, выбьет из города определенное число фигур.

Правила игры. Городок считается выбитым, если он:

- 1) перелетел или перекатился через боковую или заднюю черту города и оказался вне города полностью;
- 2) вылетев из города, вкатился в него обратно.

Городок, вылетевший перед коновой линией или на ее продолжение, не считается выбитым.

Если после броска бьющей команды в городе или перед ним окажется лежащая бита, то команда противников должна убрать ее в сторону.

Городок, оказавшийся лежащим на боковой или задней черте города, должен быть поставлен на том месте черты, где он лежал. Такой городок называется «попом». Городок, оказавшийся на коновой черте или ее продолжении, не ставится и просто считается невыбитым.

Фигуры должны быть поставлены или положены так, чтобы их передняя часть касалась коновой черты.

Охотник и зайцы

Ход игры. На одной стороне площадки воспитатель очерчивает место для «охотника», на роль которого назначают одного из детей. На другой стороне обозначаются кружками места «зайцев». В каждом кружке находится по 2–3 «зайца».

«Охотник» обходит площадку, как бы разыскивая следы «зайцев», затем возвращается к себе.

Воспитатель говорит:

– Выбежали на полянку зайцы.

Зайцы выбегают из своих кружков и прыгают на двух ногах, продвигаясь вперед. По сигналу воспитателя «охотник!» «зайцы» останавливаются, поворачиваются к «охотнику» спиной, а он, не сходя с места, бросает в них мячом. Тот «заяц», в которого «охотник» попал мячом, считается подстреленным, и «охотник» уводит его к себе.

Игра повторяется 3 раза. Затем воспитатель производит подсчет подстреленных зайцев, выбирает другого охотника, и игра продолжается.

Серсо

Материал. Кольца, палки.

Ход игры. Двое детей становятся друг против друга на небольшом расстоянии (2–3 м). Один из них бросает в сторону другого кольца, а тот ловит их на палку.

При большом числе участников дети, разделившись на пары, становятся друг против друга на расстоянии 3–4 м. У одного из них (по договоренности) в руках палка, у другого – палка и несколько колец (вначале 2, позже 3–4). Последний надевает на кончик палки кольца и пускает их по одному в сторону своего партнера, который ловит кольца на свою палку.

Когда все кольца брошены, производится подсчет пойманных колец, после чего дети меняются ролями.

Выигрывает тот, кто поймает большее число колец.

Указание к игре. Когда серсо дается детям впервые, они играют с одним кольцом: дети перебрасывают его друг другу. Воспитатель показывает, как надо встать, как держать палку, кольцо и т. д.

В первое время кольца можно ловить на руку.

5. Эстафеты

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.

Школа ловких

Материал. Веревка; деревянная ложка; маленький мячик; игрушечное ведерко; небольшая фанерка.

В варианте игры: обруч; флажок.

Ход игры. На земле чертят большой правильный круг и делят его линией на две равные части. Это «Школа ловких ребят». Каждый, кто поступает в эту школу, должен выполнить по порядку 4–5 поручений. За выполнение каждого поручения переводят в следующий класс школы. Так продолжается до тех пор, пока кто-либо из учеников не закончит все 5 классов. Тогда он считается выигравшим, и игра начинается снова.

Виды поручений:

- 1) пройти по линии, нарисованной в кругу;
- 2) дойти от середины круга до своего места (обозначенная заранее точка окружности) с закрытыми глазами;
- 3) пройти под низко привязанной веревкой и не задеть ее;
- 4) пройти на свое место от центра круга «вперед пятками» (движение назад);
- 5) проскакать на левой ноге по линии (в кругу), держась за пуговицу;
- 6) обхватить одно колено руками, поднять его и на другой ноге проскакать по дорожке (примерно в 1,5–2 м);
- 7) проскакать галопом (боковой прыжок) по дорожке;
- 8) пронести в деревянной ложке маленький мячик;
- 9) пронести игрушечное ведерко, полное воды (приблизительно 2–3 стакана), и не расплескать его по дороге;
- 10) пронести фанерку на голове, не поддерживая ее руками.

Правила игры. Каждый выполняет по два поручения подряд; если первое поручение выполнено правильно, ученика переводят в следующий класс и дают второе поручение; если первое не выполнено, второе не дается. Дети приходят в школу по очереди, которая строго соблюдается во время игры. Окончивший школу раньше других детей получает первую очередь при повторении игры.

Указания к игре. Ожидающих детей необходимо усадить на скамеечки или стульчики.

Из указанных здесь поручений воспитатель выбирает лишь те, которые доступны данным детям по сложности движений. (Поручения 1, 3, 5, 8, 10 – более легкие, остальные сложнее.)

Некоторые поручения намеренно сформулированы как задания, требующие сообразительности, например 4-е: его не следует объяснять заранее – пусть ребенок сам подумает и догадается. Все поручения, где детям приходится прыгать, должны даваться с ограничением пространства, чтобы дети не утомлялись.

Вариант. Для «Школы ловких» надо заранее приготовить следующие классы. 1-й класс – ровная черта длиной в 1,5–2 м. По этой черте надо пройти и не споткнуться, т. е. не стать ногой на землю. 2-й класс – здесь надо прыгать на одной ножке и ни разу не стать двумя ногами.

Далее подбирая разные задания, можно разнообразить игру и усложнять ее в зависимости от умений детей и их интересов. Можно предложить следующие задания:

- 1) докатить обруч одним толчком до линии на расстоянии 2–3 м;
- 2) прокатить свой обруч по узенькой дорожке (две линии на расстоянии в 10–20 см) так, чтобы он не съезжал с нее;
- 3) катая обруч по дороге, захватить флажок, лежащий на скамье, не давая при этом обручу свалиться на землю;
- 4) попасть шариком в ямку (катить, а не бросать);
- 5) разогнать сложенные кучкой шарики одним ударом шара (катить, а не бросать);
- 6) отпускать и ловить на лету одной рукой мячик (мячик летит вниз), выполнять это по очереди то левой, то правой рукой и т. п.

«Эстафета парами»

Задачи: учить детей бегать в парах, держась за руки стараясь прибежать к финишу вперёд своих соперников. Развивать выносливость, ловкость.

Описание игры: дети становятся в 2 колонны парами за линию на одной стороне площадки. На противоположной стороне ориентиры. По сигналу первые пары, взявшись за руки, бегут до ориентиров, оббегают их и возвращаются в конец колонны. Выигрывает та колонна, игроки которой быстрее выполнят задание и не разъединят руки во время бега.

Варианты: дети встают спиной друг к другу и сцепляются локтями

«Пронеси мяч, не задев кеглю»

Задачи: продолжать учить детей прыгать на двух ногах с продвижением вперёд.

Описание: участники делятся на две команды. Линии старта и финиша отмечаются на расстоянии 14 - 16 м одна от другой, вдоль линии по центру устанавливаются две-три кегли. Направляющие команд зажимают между ногами (выше коленей) волейбольный или набивной мяч. По сигналу направляющие начинают продвигаться вперед прыжками огибая кегли таким образом, чтобы не задеть их и, достигнув противоположной линии старта, передают мячи направляющим встречных колонн. Так действуют все игроки. Участники, закончившие эстафету, становятся в конец колонны. Выигрывает команда, игроки которой быстрее закончат эстафету.

Правила: если мяч упал на пол, его нужно подобрать, зажать ногами и только тогда продолжить эстафету.

«Забрось мяч в кольцо»

Задачи: продолжать учить детей бросать мяч в вертикальную цель (кольцо).
Развивать глазомер, точность броска.

Описание: команды построены в одну колонну по одному перед баскетбольными щитами на расстоянии 2 – 3 метра. За сигналом первый номер выполняет бросок мяча по кольцу, затем кладет мяч, а второй игрок тоже берет мяч и бросает его в кольцо и так далее. Выигрывает та команда, которая больше всех попала в кольцо.

«Дорожка препятствий»

Задачи: продолжать учить детей прыгать на двух ногах с продвижением вперёд; совершенствовать навыки пролезания под дугами; совершенствовать координацию движений.

Описание: дети стоят в две колонны и выполняют задания воспитателя по очереди. Когда будет выполнено задание до конца, игрок передаёт эстафету следующему, хлопнув его по ладони.

1. Пройти по бревну.
- 2) Пролезть под дугами.
- 3) Прыжки из обруча в обруч.

Правила: следующему игроку необходимо дождаться, когда предыдущий игрок выполнит эстафету до конца.