

КАРТОТЕКА ПОДВИЖНЫХ ИГР

«ЛОВКИЕ БЕЛКИ»

Считалкой выбирается «Куница», которая находится в своем домике.

Остальные дети — «Белки». «Белки» стоят за чертой на одной стороне площадки. Напротив домика белок, на расстоянии 10-12 метров, вешается веревка, к ней с помощью прищепок прикреплены орешки.

Игра начинается со слов:

Скачут белочки по веткам.

Соберут орешки деткам.

Все бельчата-сладкоежки

Обожают грызть орешки.

«Белки» выбегают из своего дома, срывают орешки и возвращаются обратно в домик. «Куница» старается осалить «Белок».

Последняя непоймавшая «Белка» становится «Куницей».



«МЫШКИ - ШАЛУНИШКИ»

Ведущий: С добрым утром, детвора,
Поиграть уже пора. Вы со мной согласны?

Дети: Да!

Ведущий: — Поиграем в «Кот и мышки-шалунишки»?

Раз согласны, то тогда выбираем мы кота.

(считает)

Чики- брики- брики- пас,
Кто же будет в этот раз?
Закрываем крепко глазки,
Выбираю без подсказки.

Чики-брики-брики-вот, будешь ты сегодня кот. (Выбирает.)

Выбранный ребёнок надевает маску кота.

На одной стороне площадки обозначаются норки мышей.

В норках располагаются мышки-шалунишки. На другой стороне площадки находится двор кота.

Ведущий говорит слова:

— Мышки в норочке сидят, мышки в щёлочки глядят

(дети изображают подглядывание)

Они видят: хитрый кот

Дремлет сладко у ворот.

(кот «дремлет» в обозначенном месте — «дворе»)

Кот ленивый будет спать,

Мышки выйдут погулять.

После этих слов «мышки» выскакивают из норки и маршируют вокруг спящего кота,

приговаривая: — По-гу-ляем у ку-ста,

Не боим-ся мы ко-та-! (шутливо грозят пальчиком)

У кота усищи «рисуют» и показывают

Острые когтищи (показывают)

Ох, какой хвостище (показывают)

Крепко спит котище (показывают)

Заберём наш вкусный сыр,

А потом устроим пир!

(Кот приоткрывает один глаз, мышки испуганно смотрят на него)

Кот потягивается и произносит слова:

— Разбудили вы кота, разбегайся, кто куда!

(Мышки убегают и прячутся к себе в норку) норка — это круг из веревочки или скамейка

Кот нападает и ловит мышей. Мышки пищат.

Не успеваю спрятаться в норке мышку кот отводит к себе во двор. Затем игра возобновляется.

«ГРИБЫ И ГРИБНИКИ»

В игре принимают участие не меньше 10

. Дети строятся в два круга один внешний, другой внутренний. Внешний круг — «грибы», а внутренний круг — «грибники», которые распределяются парами.

Все дети, приседают на корточки, произносят слова и совершают соответствующие действия:

— Средь еловых мягких лап, *(дети щёлкают пальцами)*

Дождик кап, дождик кап! *(подставляют ладошки)*

Где сучок давно засох, *(руки сжимают в кулачки, ставят один на другой и потирают)*

Вырос мох, вырос мох! *(разжимают и сжимают кулачки)*

Где листок к листку прилип, *(потирают ладошки)*

Вырос гриб, вырос гриб! *(дети поднимаются, потягиваются)*

Кто найдёт его друзья? *(говорят «грибы»)*

— Это я! Это я! *(отвечают «грибники», берутся парами за руки)*

Дети-«грибы» убегают, а дети-«грибники» держась за руки догоняют их, стараясь поймать «грибок» в свой «кузовок» (соединив руки). После того как поймают, отводят в сторону (на скамейку). Игра заканчивается тогда, когда будет поймано более 5 человек, затем дети меняются ролями.



«АРАМ-ШИМ-ШИМ»

Хороводная игра с количеством участников от 10 человек. Игра развивает коммуникативность, взаимоотношения мальчиков и девочек и хорошо сплачивает детский коллектив.

Правило игры: вначале выбирается водящий с помощью считалки или по жребью. Все становятся в круг и берутся за руки, чередуясь девочка-мальчик-девочка. Водящий становится в центр круга и закрывает (или завязывает) глаза. Все начинают водить вокруг него хоровод, а он вытягивает вперёд руку и вращается в противоположном направлении. Все участники проговаривают такой стишок:

Арам-шум-шум,

Арам-шум-шум,

Арамия Гусия,

Покажи-ка на МЕНЯ!

Другой вариант, немного отличающийся словами:

Арам-шим-шим,

Арам-шим-шим,

Арамия Зульфия,

Покажи-ка на МЕНЯ!

При окончании стишка участники и водящий останавливаются. Тот, на кого показывает водящий выходит в центр круга и становится с водящим спиной к спине. Все считают: «РАЗ, ДВА, ТРИ!» На счёт «Три» игроки в центре поворачивают головы в сторону.

Если повернули голову в одну сторону, то должны обняться, если повернулись в разные стороны — то пожать друг другу руки. После этого старый водящий становится в хоровод, а новый вытягивает руку и игра начинается сначала.



«КРУЖЕВА»

Правило игры: По цели и характеру является одной из разновидностей игры «Ловишки». Игра заканчивается, когда пробегут все пары.

Из играющих детей выбирают двоих: один «челнок», другой — «ткач». Остальные дети становятся парами, лицом друг к другу, образуя полукруг. Расстояние между парами 1—1,5 м. Каждая пара берется за руки и поднимает их вверх, образуя «ворота». Перед началом игры «ткач» становится у первой пары, а «челнок» — у второй и т. д. По сигналу педагога (хлопок, свисток) или по его команде «челнок» начинает бежать «змейкой», не пропуская ни одних ворот, а «ткач», следуя его путем, пытается догнать его.

Если «челнок» успеет добежать до последней пары полукруга и не будет пойман, то он вместе с «ткачом» становится последней парой, а игру начинает первая пара, распределив роли «челнока» и «ткача».

Если «ткач» догоняет «челнок» и успевает «запятнать» его прежде, чем он достигнет последней пары, то сам становится «челноком», а игрок, бывший «челноком», идет к первой паре и выбирает из двоих себе пару. С этим игроком он образует пару в конце полукруга, а оставшийся без пары становится «ткачом».



«МЫШКИ – ЗАВИТУШКИ»

Категория: игры на свежем воздухе и в помещении.

Правило игры: участники делятся на две команды, каждая из которых образует круг. Обязательное условие игры-участники крепко держатся за руки и не расцепляются до момента окончания игры. Обе команды находятся на средней линии. Учитель или специально выбранный водящий говорят следующие слова: «ушки, сушки, плюшки, мышки, завитушки». На каждое из этих слов участники команды должны «закручиваться», пролезая, под руками друг друга. В результате получится круг-«завитушка». Затем водящий начинает вести счёт, а команды делают по одному шагу под счёт в сторону стены либо каких-нибудь ориентиров. Выигрывает команда, первая достигшая цели.

Примечания:

- счёт ведётся медленно, для того чтобы каждый из участников успевал сделать шаг



«РУЧЕЁК»

Правило игры: В произвольном порядке разбиться на пары. Пары располагаются друг за другом, взявшись за руки, подняв сомкнутые руки вверх, как бы образуя крышу. Водящий проходит под сомкнутыми руками и выбирает себе партнёра. Новая пара становится сзади, а освободившийся участник игры заходит в ручеёк и ищет себе пару и т.д. По сути, игра представляет собой социометрическую процедуру и оказывается эмоционально значимой для каждого участника.



«САМУРАЙ, ДРАКОН, ПРИНЦЕССА»

Правило игры: Давайте разделимся на две, равные по количеству участников команды. Я предлагаю вам сыграть в игру «Принцесса и самурай». Эта игра похожа на детскую игрушку «Камень-Ножницы-Бумага». Помните такую игру? Только эта игра командная. Это означает, что у участников команд будет время, чтобы договориться какую фигуру они будут показывать. После того как вы договоритесь, команды выстраиваются в две шеренги друг против друга и по моей команде, вы одновременно, показываете выбранные фигуры. Фигур у нас будет три: принцесса, самурай и дракон. Принцесса побеждает Самурая, Самурай дракона, Дракон Принцессу. Как показывать фигуры?

Самурай. Как будем его показывать? Обычный образ самурая это меч, он агрессивен и кричит «банзай». Давайте попробуем показать самурая: у каждого в руке меч, шаг вперед, бьем мечом и кричим «банзай»! На счет три-четыре!

Дракон. Как дракона покажем? Он большой и страшный, а еще у него изо рта пламя бьет. Давайте попробуем по моей команде показать дракона: шаг вперед, руки-когти и рычим — р-р-rrrr.

Принцесса. «Ну, принцесса у нас будет «тепленькая». Попробуем: девочка-припевочка, в руках подол, ногами как в варьете и поет «ля-ля-ля».

Разобрались с фигурами, теперь у каждой команды есть 30 секунд, чтобы обсудить свой первый ход, т.е. то, какую фигуру вы будете показывать. Постарайтесь обсуждать так, чтобы вас не услышала другая команда.

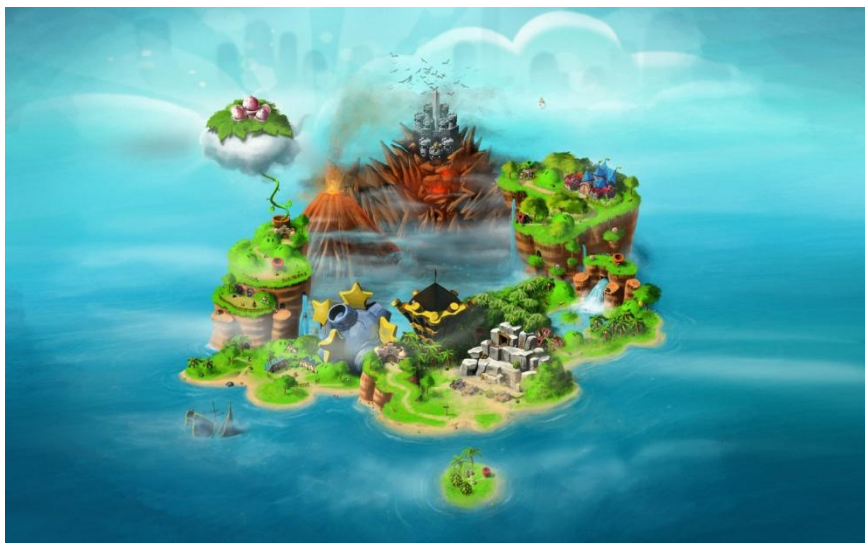


«ПЯТЬ ОСТРОВОВ»

Цель: активизация внимания и физической активности, развитие способности к кооперации, сплочение группы, установление доверительного контакта между детьми.

Правило игры: На полу пять кругов разного цвета, достаточно больших, чтобы разместить всех участников. Попросите всех выбрать остров, на котором они хотели бы жить. Предупредите участников, что один из островов очень скоро затонет в море, и жители этого острова будут вынуждены быстро переселиться на другие острова. Пусть все разместятся, а потом выкрикните цвет острова, который тонет. Участники бегут к четырем другим островам. Игра продолжается до тех пор, пока все не соберутся на одном острове. Игру можно проводить как в начале, так и в конце занятий.

Обратить внимание на то, что в этой игре нужно проявить взаимовыручку, взаимопомощь.



«СКУЧНО ТАК СИДЕТЬ»

Правило игры: Вдоль противоположных стен зала стоят стулья (можно разложить обручи). Участники игры садятся на стулья у одной стены и читают стишок:

Скучно, скучно так сидеть,
Друг на друга всё глядеть.
Не пора пробежаться
И местами поменяться?

Как только стишок прочитан, все играющие бегут к противоположной стене и стараются занять свободные стулья, которых на один меньше, чем участников игры. Тот, кто остаётся без стула, выбывает. Постепенно убирают по одному стулу. Всё повторяется до тех пор, пока один из двух ребят не займёт последний стул.



«ДЕПО»

Правило игры: Дети (вагончики) беспорядочно рассаживаются по стульям (депо) в зале (комнате). (На лужайке можно на траве) Выбирают водящего машиниста. У него нет стула. Педагог(вожатый) объявляет: Солнце встало, утро настало. «Машинист подаёт гудок, изображает паровозик, ходит между стульями собирает вагончики в состав. Возле каждого стула состав останавливается, машинист подаёт гудок «Ту-ту». Вагончик цепляется. Состав во главе с машинистом делает несколько кругов. Затем Машинист подаёт гудок, вагончики разбегаются по своим «депо», машинист тоже занимает себе место. Игрок, которому место не досталось, становится машинистом.



«ПТИЦЫ»

Правило игры: Дети выбирают «Хозяйку» и «ястреба», остальные -«птицы». «Хозяйка» тайком от «ястреба» даёт название каждой птице: «кукушка», «ястреб», «воробей». Прилетает «Ястреб» и начинает переговоры с «хозяйкой».

- За чем пришёл.
- За птицей.
- За какой?

Ястреб называет «кукушку». Кукушка выбегает, ястреб её ловит. Если названной ястребом птицы нет, хозяйка говорит: Нет такой птицы. Игра продолжается пока ястреб не назовёт 3-4 птицы. На роль хозяйки и ястреба назначают других детей.

Правила: 1. Ястреб может гнаться за птицей до условленной черты. Если поймает, забирает с собой, нет – птица возвращается на место. Пойманная птица не играет до конца игры.



«ВОЛК, ТЫ ГОТОВ?»

Правило игры: Один из играющих изображает волка. Остальные, взявшись за руки, подходят к тому месту, где он сидит и говорят:

- Волк, ты встал?
- Встал.
- Волк, ты готов?
- Одеваюсь.
- Волк. Ты идёшь?
- Иду.

С этими словами волк выходит из засады и ловит разбегающихся детей. Кого поймает, то становится волком.



«МЫШКА ЗДЕСЬ?»

Инвентарь. Маски кошки и мышки.

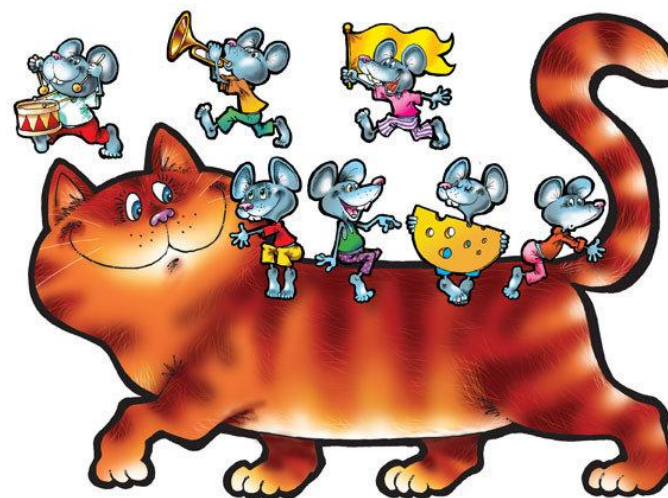
Правило игры: Среди играющих выбирают кошку и мышку. Остальные берутся за руки и образуют круг. Двое играющих, подняв руки, изображают ворота. Мышка в кругу, кошка - за кругом.

В начале игры кошка стучится в ворота и спрашивает «Мышка здесь?». Ворота отвечают: «Да, она умывается». Кошка умывается, мышка обегает круг, подходит к воротам. «Мышка здесь?», ворота отвечают «Да. Она причёсывается.» - «А когда она будет готова?» Ворота: «В восемь часов.» (дети могут назвать любое число до десяти). Дети прыгают столько раз, сколько сказали ворота. Кошка обегает круг.

- Мышка здесь?»- спрашивает кошка в третий раз.

- «Да, она уже выходит». После этих слов кошка вбегает в ворота, а мышка выбегает из круга. Начинаются догонялки. Игра продолжается до тех пор, пока кошка не поймает мышку.

Кошка имеет право выбегать из круга только в том месте, где пробежала мышь. Играющие беспрепятственно пропускают кошку.



«ПОКУПКА ЛЕНТОЧЕК»

Правило игры: Выбирают продавца и покупателя, остальные изображают ленточки. Покупатель отходит в сторону, чтобы не слышать, каким цветом называет продавец свои ленточки.

Покупатель к продавцу, завязывается разговор.

- Кто пришёл?
- Весёлая Агнесса.
- Что вам нужно?
- Ленточку.
- Какого цвета?

Покупатель называет цвет. Если угадал цвет одного из играющих, тот уходит с ним.. Если ошибается, может назвать другой.

Покупателя заменяют, если он угадал большую часть цветов. Выбирают также новую хозяйку.



«СТОРОЖ И ЗАЙЦЫ»

Правило игры: Выбирается сторож (ему на голову одевается кепка), остальные зайки, у них свои 4-5 домиков – обручей.

Сторож спит на другом конце площадки, а зайки выбегают из домиков- обручей, скачут и веселятся. Сторож просыпается, и между ними завязывается диалог:

Сторож: Зайки, вы куда пропали?

Зайки: Мы в капусте ночевали

Сторож: А листочки не поели?

Зайки: Только хвостиком задели.

Сторож: Вас бы надо наказать! (*грозит пальцем*)

Зайки: Ну, попробуй нас догнать!

Зайки убегают в свои домики, сторож ловит их. Кого поймал, - тот становится сторожем.

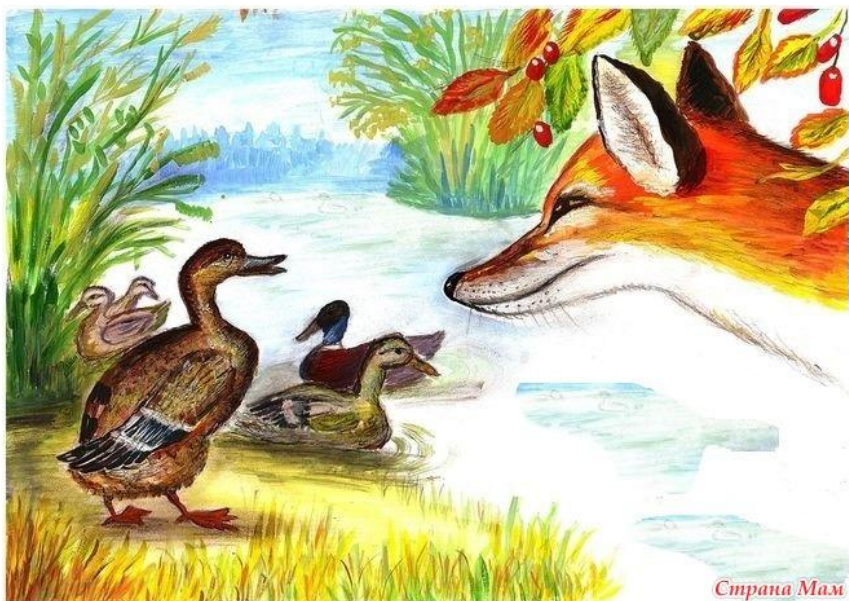


«ЛИСА И УТКИ»

Правило игры: Дети «утки» стоят в одном углу зала, обозначающем озеро. Перед ними ходит лиса-водящий. Лиса говорит: *Я по берегу хожу и за утками слежу.*

*Ну-ка спрячусь за кусток,
Пусть идут на бережок.*

«Лиса» отходит в сторону и присела на корточки (прячется). «Утки» выходят на середину зала двигаются врассыпную в приседе и крикают. По сигналу (удар бубна, хлопок, свисток) «лиса» выбегает из своего укрытия и старается поймать уток, которые убегают к «озеру», пойманные дети выходят из игры.



«ОГОНЬ, ВОДА, ДЕНЬ И НОЧЬ»

Правило игры: Дети врассыпную стоят по залу, инструктор по сигналу останавливает детей и дает команду.

«ДЕНЬ» - дети бегают врассыпную

«НОЧЬ» - замирают на месте и стараются не двигаться

«ОГОНЬ» - забираются на предметы высотой 30, 50 см (гимнастические скамейки, лестницы)

«ВОДА» - ложатся на пол, на живот, выполняя плавательные движения.

«ЗМЕЯ»

Правило игры: Дети стоят в кругу. Ведущий произносит слова, двигаясь по кругу: «Я змея, змея, змея! Я ползу, ползу, ползу! Хочешь быть моим хвостом?» Если ребенок отвечает «Да», он должен проползти между ног ведущего, который широко расставил ноги и встать за ним. Продолжают движения вдвоем, собирают себе длинный хвост. Если ребенок сказал «Нет», то он остается на своем месте в кругу.

«БЕЗДОМНЫЙ ЗАЯЦ» вариант 3

Правило игры: Из числа играющих выбирается «охотник» и «заяц». На полу раскладываются обручи по количеству детей, это домики зайцев. Остальные дети встают в обруч «домик». Охотник начинает ловить зайца, который убегает от него. Заяц, спасаясь от охотника, может встать в любой домик, к любому зайцу. Хозяин дома «заяц» должен выбежать из домика и убежать от охотника, спасаясь от него, может встать в любой домик. И игра продолжается пока охотник не поймает зайца. Если зайца поймал охотник, они меняются ролями.

