

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Кривошеинская средняя общеобразовательная школа имени
Героя Советского Союза Федора Матвеевича Зинченко»**

УТВЕРЖДАЮ:

И.о. директора МБОУ «Кривошеинская СОШ
им. Героя Советского Союза Ф.М. Зинченко»

/В.П.Левко/

Приказ № 201 от « 05 » 05 2025 г.

ПРОГРАММА
профильной летней смены
«Игротехники».
(для детей 7-17 лет)
Срок реализации: май-июнь



Составители программы:

Тимошенко М.В., учитель – логопед,

Богданова А.Н., педагог - психолог

С. Кривошеино, 2025 г.

Информационная карта программы

1.	Полное название программы	Программа профильной летней смены «Игротехники»
2.	Цель программы	Приобщение детей к здоровому образу жизни через удовлетворение их естественных потребностей в движении, познании и общении посредством подвижных игр
3.	Направление деятельности	Социально – педагогическое
4.	Авторы программы	Тимошенко Мария Васильевна, Богданова Алёна Николаевна
5.	Образовательное учреждение	МБОУ «Кривошеинская СОШ им. Героя Советского Союза Ф.М. Зинченко»
6.	Адрес, телефон	Томская область, Кривошеинский район, с. Кривошеино, ул. Коммунистическая, 43 2-14-73
7.	Место реализации	МБОУ «Кривошеинская СОШ им. Героя Советского Союза Ф.М. Зинченко»
8.	Количество учащихся	30
9.	Возраст учащихся	7-17 лет
10.	Сроки проведения	28.05.25 по 10.06.25 г.

Введение

Программа тематической смены, обладая особым воспитательным и образовательным потенциалом, способствует более эффективному развитию и социализации обучающихся. В рамках тематической смены создаются особые условия творческой активности, содержательной насыщенности и интенсивности общения. Это, в свою очередь, способствует формированию у детей новых социально значимых принципов, стереотипов поведения, ценностных ориентаций.

Программа обладает целым рядом специфических особенностей, что обеспечивает уникальные возможности для активной социализации и развития ребенка. Среди них:

- автономность существования;
- насыщенность и многообразие общения, отношений и деятельности;
- интенсивность процессов развивающего общения, многообразие и вариативность взаимодействия обучающихся со сверстниками и взрослыми в разнообразных видах деятельности;
- принятие членами временного детского объединения ценностно - ориентированных форм и норм поведения, отношений и деятельности в контексте профильности лагеря;
- высокая эмоциональность и богатая окрашенность жизнедеятельности временного детского объединения.

Настоящая программа способствует развитию лидерских и коммуникативных качеств детей 7–17 лет, приобщению детей к созидательной добровольческой, экологической, творческой, спортивной, научной и иной деятельности, в соответствии с Программой воспитания пришкольного лагеря.

Программа предусматривает приобщение обучающихся к российским

традиционным духовно-нравственным ценностям, включая культурные ценности своей этнической группы, погружение в историю народов России, воспитание чувства сопричастности к общим корням и ответственности за судьбу народов России и мира в целом; правилам и нормам поведения в российском обществе.

Программа тематической смены предполагает создание условий для личностного развития, самоопределения и самореализации участников на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства.

Программа разработана на основе следующих **нормативных правовых документов:**

- Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993 с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020);
- Конвенция о правах ребенка (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20 ноября 1989 г., вступила в силу для СССР 15 сентября 1990 г.);
- Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» от 24.07.1998 N 124-ФЗ;
- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ;
- Федеральный Закон «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся» от 31.07.2020 № 304-ФЗ;
- Федеральный закон «О молодежной политике в Российской Федерации» от 30 декабря 2020 г. N 489-ФЗ;
- Федеральный закон «О российском движении детей и молодежи» от 14.07.2022 № 261-ФЗ;
- распоряжение Правительства Российской Федерации «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на

период до 2025 года» от 29 мая 2015 г. № 996-р;

- распоряжение Правительства Российской Федерации «Об утверждении Плана мероприятий по реализации в 2021–2025 годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» от 12.11.2020 № 2945-р;

- Указ Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года» от 21.07.2020 № 474;

- Указ Президента Российской Федерации «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей» от 09.11.2022 г. № 809;

- Указ Президента Российской Федерации «Об утверждении Стратегии национальной безопасности» от 02.06.2021 № 400;

- постановление Правительства Российской Федерации «Об утверждении Государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»» от 26.12.2017 г. № 1642.

- Программа воспитательной работы лагеря отдыха детей и их оздоровления с дневным пребыванием на базе «МБОУ Кривошеинская СОШ им. Героя Советского Союза Ф.М. Зинченко» от 11.04.2025 № № 156 /01-09

1. Пояснительная записка

В системе непрерывного образования каникулы в целом, а летние в особенности, играют весьма важную роль для развития, воспитания и оздоровления детей. Важным звеном в организации отдыха школьников стали пришкольные профильные смены.

Лето – время игр, развлечений, свободы в выборе занятий, снятия накопившегося за год напряжения, восполнения израсходованных сил, восстановления здоровья. Это период свободного общения детей.

Общение со сверстниками играет важнейшую роль в жизни детей. Оно является условием формирования общественных качеств личности ребенка, проявление и развитие начал коллективных взаимоотношений детей.

Многие исследователи изучали проблему общения с разных позиций и разными подходами. Объединению детей в коллектив способствуют игры, в том числе и подвижные. В игре ребенок приобретает опыт общения, столь необходимый для жизни в обществе, в коллективе.

В нашем современном мире все меньше можно увидеть детей, играющих летом на площадках. Подвижные игры прочно заменили компьютерные игры, социальные сети – живое детское общение.

Актуальность программы «Игротехники» заключается в предоставлении возможности для развития коммуникативных качеств ребенка через игровую деятельность.

Игра для ребенка своего рода мостик и процесс усвоения правил взаимоотношений, который обеспечивает перенос приобретенных знаний в реальные взаимоотношения со сверстниками.

Игра также влияет на развитие самостоятельности детей, творческих способностей, личностных качеств.

Значение игры в развитии и воспитании личности уникально, так как игра позволяет каждому ребенку ощутить себя субъектом, проявить и развить свою личность. Есть основание говорить о влиянии игры на жизненное самоопределение ребёнка, на становление коммуникативной неповторимости личности, эмоциональной стабильности, способности включаться в повышенный ролевой динамизм современного общества.

С целью организации летнего отдыха детей на базе МБОУ «Кривошеинская СОШ им. Героя Советского Союза Ф.М. Зинченко» планируется детская профильная смена «Игротехники», социально – педагогического направления.

Целевая группа смены – 20 обучающихся в возрасте 7-10 лет. Продолжительность смены 10 дней.

Работа профильной смены «Игротехники» будет проходить в форме игры.

2. Цели и задачи программы

Цель программы: приобщение детей к здоровому образу жизни через удовлетворение их естественных потребностей в движении, познании и общении посредством подвижных игр.

Задачи:

- развивать игровую деятельность детей;
- приобщать к элементарным общепринятым нормам и правилам;
- формировать умения и навыки индивидуальной и коллективной творческой деятельности, позитивного общения и взаимодействия со сверстниками и взрослыми;
- формировать широкий круг игровых действий;
- формировать физические качества, навыки и умения играть в подвижные игры.

3. Принципы реализации программы

Программа профильной смены «Игротехники» опирается на следующие принципы:

Принцип гуманизации отношений - построение всех отношений на основе уважения и доверия к человеку, на стремлении привести его к успеху через идею гуманного подхода к ребёнку.

Принцип дифференциации воспитания - дифференциация в рамках летней профильной смены предполагает:

- отбор содержания, форм и методов воспитания в соотношении с индивидуально-психологическими особенностями детей;
- создание возможности переключения с одного вида деятельности на другой в рамках смены (дня);
- взаимосвязь всех мероприятий в рамках тематики дня;

-активное участие детей во всех видах деятельности.

Принцип творческой индивидуальности.

Принцип интегративно-гуманитарного подхода:

-личностное восприятие («это затрагивает или может затрагивать лично меня»);

-сопричастность («этого достигли ребята, это им нужно – значит, это доступно и нужно мне»);

-глобальное восприятие («это нужно знать всем – значит это важно и для меня; это относится к общечеловеческим ценностям»);

-ориентация на консенсус («Я признаю за другим право иметь свою точку зрения, я могу поставить себя на место других, понять их проблемы»);

-личная ответственность («я отвечаю за последствия своей деятельности для других людей и для природы»).

Принцип уважения и доверия

Этот принцип может быть реализован при следующих условиях:

-добровольного включения ребёнка в ту или иную деятельность;

- в учёте интересов учащихся, их индивидуальных вкусов.

Принцип комплексности оздоровления и воспитания - распределение времени на организацию оздоровительной и воспитательной работы, учитывающей все группы поставленных задач, оценка эффективности пребывания детей в смене.

4.Этапы и сроки реализации программы

Этап	Сроки	Мероприятия
1. Подготовительный	05.04.25- 17.05.25гг.	1.Разработка программы 2.Методические разработки мероприятий 3.Сбор заявлений в профильную смену, формирование целевой

		группы детей
2. Основной	28.05.25- 08.06.25гг.	1. Открытие лагеря, профильной смены 2. Внедрение программы
3. Итоговый	09.06.25гг.	1.Подведение итогов работы 2.Подготовка документационной отчетности

5.Механизмы реализации программы

Воспитательный потенциал игры и ее влияние на развитие детской личности особенно, ярко обнаруживают себя при тщательном изучении и использовании скрытых игровых механизмов. В процессе игры у детей возникают три вида целей.

Цель первая - наиболее общая - наслаждение, удовольствие от игры. Ее можно выразить двумя словами: "Хочу играть!"

Вторая цель - это и есть собственно игровая задача, т.е. задача, связанная с выполнением правил, разыгрыванием сюжета, роли. Она существует в виде требования "надо": "Надо играть так, а не иначе!"

Третья цель непосредственно связана с процессом выполнения игровой задачи, что по сути своей составляет творчество и одновременно выдвигает третий постулат - "Могу!"

С помощью такой трехступенчатой мотивации "хочу! - надо! - могу!" игра становится средством перевода требований, предъявляемых к ребенку взрослыми, в требования, которые ребенок предъявляет сам себе. Это и составляет основной механизм ее влияния на личность ребенка и процесс его самовоспитания.

Профильная смена «Игротехники» будет проходить в форме игры. За период работы смены детям предстоит изучить следующие виды игр:

1. Игры на знакомство
2. Подвижные игры
3. Спортивные игры
4. Настольные игры
5. Игры – энергизаторы
6. Народные игры
7. Игры с предметами
8. Сюжетно – ролевые игры
9. Дидактические игры
10. Игровые тренинги

Каждая игра имеет следующую структуру:

1. Организационный момент
2. Основная часть
 - объяснение правил игры
3. Проведение игры
 - участие каждого
4. Конец игры
 - подведение итогов

Каждый день начинается с ритуала приветствия в кругу и заканчивается ритуалом прощания, где подводятся итоги дня.

Важным условием программы является проведение мастер – класса «Ты мне, я – тебе!» каждым участником смены. Дети смогут продемонстрировать свои знания и умения в проведении игр.

Творческая мастерская предполагает изготовление реквизита к играм, создание тематических поделок, рисунков.

В режим смены включена динамическая пауза, когда дети могут отдохнуть.

За активное участие в смене каждый игрок будет получать наклейку.

В конце смены будут определены победители и награждены дипломами и сладкими призами.

6. Распорядок дня

Элементы режима	Время проведения
Сбор детей	14.00
Ритуал приветствия	14.00-14.15
Зарядка	14.15-14.30
Обед	14.30-15.00
Работа по плану профильной смены	15.00-17.00
Обед	17.00-17.30
Итоги дня, техника ТБ	17.30-17.45
Минутка чистоты	17.45-18.00
Уход детей домой	18.00

7. План реализации программы

1 день «Познай себя, узнай других!» 1.Ритуал приветствия 2. «Бодрое утро!» 3.Игры на знакомство • «Это я!» • «Паровозик» • Телефончик знакомств • «У лукоморья дуб зелёный» 4. Динамическая пауза 5. «Ты мне, я тебе» - мастер класс 6.Творческая мастерская 7. Ритуал прощания	2 день «Движение – хорошее настроение!» 1.Ритуал приветствия 2.«Бодрое утро!» 3.Подвижные игры • «Шерлок Холмс» • «Три, тринадцать, тридцать» • «Британский бульдог» 4.Динамическая пауза 5.«Ты мне – я тебе!» - мастер класс 6.Творческая мастерская 7.Ритуал прощания	3 День «Спорт в жизни каждого!» 1.Ритуал приветствия 2. «Бодрое утро!» 3.Спортивные игры • «Пионербол» • «Весёлая эстафета» • «Гол в одни ворота» 4.Динамическая пауза 5.«Ты мне – я тебе!» - мастер класс 6.Творческая мастерская 7.Ритуал прощания
4 день «В кругу друзей» 1. Ритуал приветствия 2. «Бодрое утро!» 3. Настольные игры • «Тик так бум» • «Данетки» • «Имена» 4.Динамическая пауза 5.«Ты мне – я тебе!» - мастер класс 6. Творческая мастерская 7. Ритуал прощания	5 день «Если нравится тебе, то делай так...» 1.Ритуал приветствия 2. «Бодрое утро!» 3. «Игры энергизаторы» • « Шёл по крыше воробей» • «Ёжики» • «Джон Браун Бой» • «Летит по небу шар» 4.Динамическая пауза 5.«Ты мне – я тебе!» - мастер класс 6.«Творческая мастерская» 7.Ритуал прощания	6 день «Детство из прошлого» 1.Ритуал приветствия 2. «Бодрое утро!» 3. «Народные игры» • «Краски» • Колечко» • «Горелки» 4.Динамическая пауза 5.«Ты мне – я тебе!» - мастер класс 6.«Творческая мастерская» 7.Ритуал прощания

7 день «Солнце в ладошках – счастье в руках» 1. Ритуал приветствия 2. «Бодрое утро!» 3. Игры с предметами • «Золото пиратов» • «Лисы и охотники» • «Передал – садись» 4. Динамическая пауза 5. «Ты мне – я тебе!» - мастер класс 6. «Творческая мастерская» 7. Ритуал прощания	8 день «Шиворот навыворот!» 1. Ритуал приветствия 2. «Бодрое утро!» 3. Сюжетно – ролевые игры • «Если я был...» • Игра «Наша парикмахерская» • «Акулы и матросы» 4. Динамическая пауза 5. «Ты мне – я тебе!» - мастер класс 6. «Творческая мастерская» 7. Ритуал прощания	9 День «Умники и умницы!» 1. Ритуал приветствия 2. «Бодрое утро!» 3. Дидактические игры • «Найди пару» • «Путаница» • «Слоговая арифметика» 4. Динамическая пауза 5. «Ты мне – я тебе!» - мастер класс 6. «Творческая мастерская» 7. Ритуал прощания
10 День «Огонёк дружбы» 1. Ритуал приветствия 2. «Бодрое утро!» 3. Игровые тренинги • «На встречу дружбе!» • «Давайте говорить друг другу комплименты» • А я сегодня такой!» 4. Динамическая пауза 5. «Ты мне – я тебе!» - мастер класс 6. «Творческая мастерская» 7. Ритуал прощания		

8. Материально-техническое обеспечение

1. Выбор оптимальных условий и площадок для проведения различных мероприятий.
2. Материалы для оформления и творчества детей.
3. Наличие канцелярских принадлежностей.
4. Аудиоматериалы и мультимедиа.
5. Призы и награды для стимулирования.

9. Ожидаемые результаты

1. Укрепление физического, психического, нравственного здоровья детей; разовьет коммуникативные навыки.
2. Участие детей в различных мероприятиях, повысит социальную активность, даст уверенность в своих силах, выявит талантливых детей.
3. Укрепление дружбы и сотрудничества между детьми разных возрастов.
4. Расширение социального опыта.
5. Формирование коммуникативных умений, основы правильного поведения, общения, культуры, досуга.
6. Повышение общей культуры учащихся, привитие им социально-нравственных норм.

10. Критерии эффективности реализации программы

- Организация занятости детей на протяжении каждого дня и всей смены;
- разнообразие мероприятий по характеру деятельности;
- психологический климат и характер межличностных отношений в лагере;
- творческий продукт детей, их личных достижений
- отсутствие травм, серьезных конфликтов;

Список литературы

1. И.А. Агапова. Современные праздники. – М.: ТЦ Сфера, 2004.- 288с
2. М.М. Баранник. Позывные лета: Калейдоскоп летнего отдыха детей.-М.: ЦГЛ, 2003.-413 с.
3. М.М. Баранник. Позывные лета -2./ под ред. И.В. Макаренко.- М.: Народное образование, 2003-368 с.
4. С.Ю. Волков. Про правила дорожного движения. М.: Омега, 2006-63 с.
5. Р.А. Габдульянова. Внеклассные мероприятия.- Волгоград: Экстремум,2004-154 с.
6. О.В. Калашникова. Путешествие в страну дорожных знаков и сказок.-Волгоград: Учитель,2006-70 с.
7. С.В. Кульневич. Воспитательная работа в школе.-Воронеж: ТЦ Учитель,2013-168 с.
8. З.С. Лоскутова. Праздники. Выпуск 5.Екатеринбург,2009-32 с.
9. Солнцеворот: Книга для организаторов летнего отдыха/авт.-сост. Л.Г. Нещерет. - Н. Новгород: Педагогические технологии,2012.-244 с.
10. Журнал. Досуг в школе №2/2004г.
11. Журнал. Досуг в школе №6/2008 г.
12. Журнал. Досуг в школе № 2/2005 г.
13. Журнал. Досуг в школе №1/2007 г.
14. Газета. Последний звонок №1/2008г.
15. Газета. Последний звонок № 7/2009 г.

Подвижные игры для младших школьников.

Подборка подвижных игр профильной смены «Игротехники».

1. ИГРЫ НА ВНИМАНИЕ

По алфавиту

Чтобы имена лучше запомнились, чтобы потренировать внимание и умение быстро переключаться с одного задания на другое, можно провести в компании до 15 человек и такую игру.

Ведущий предлагает ребятам за определенное количество времени (за 10, 15 или 20 секунд) поменяться местами так:

- чтобы все имена расположились по алфавиту;
- чтобы все встали по цвету волос (слева — брюнеты, справа — блондины);
- чтобы все встали по росту (слева — маленькие, справа — большие).

Примечание. Эти упражнения могут быть еще веселее, если есть широкие скамьи, диваны, или очень устойчивые крепкие стулья. Тогда ребята должны выполнить задания, стоя на скамьях, и переходить, не ступая на пол.

Возраст: от шести лет

Игра развивает: внимательность, координация

Количество игроков: 5 и более

Три, Тринадцать, Тридцать

Три, Тринадцать, Тридцать — игра, которая хорошо развивает внимание и быструю реакцию детей. Может использоваться в школе на физкультурминутках учеников младших классов.

Участники игры заранее оговаривают: какое из чисел — какое действие обозначает. Игроки строятся в Шеренгу на расстоянии вытянутых в стороны рук.

Если водящий (учитель) говорит «три» — все игроки должны поднять руки вверх, при слове «тринадцать» — руки на пояс, при слове «тридцать» — руки вперед и т. д. (Можно придумать самые разные движения). Игроки должны быстро выполнить соответствующие движения.

Возраст: от шести лет

Игра развивает: внимательность, реакция

Количество игроков: 7 и более

Цветные флажки

Цель игры: развитие двигательных и коммуникативных способностей, внимания.

Атрибуты: 5 флажков разного цвета.

Ход игры: на игровой площадке рисуются 5 кружков диаметром 2 м на расстоянии 1 м друг от друга. Игроки делятся на 5 команд. Каждая команда встает в свой кружок. В центре каждого кружка стоит игрок с цветным

флажком в руках.

По сигналу ведущего игроки разбегаются по площадке. По второму сигналу они останавливаются и закрывают глаза. В это время игроки с флажками меняются местами; По третьему сигналу игроки открывают глаза и быстро ищут свой флажок. Побеждают те игроки, которые раньше других вернулись к флажку своего цвета.

Особые замечания: если игрок открыл глаза, его команда считается проигравшей.

Кривое зеркало

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных способностей, ловкости.

Атрибуты: 6 скакалок.

Ход игры: игра начинается с того, что ведущий показывает разные прыжки со скакалкой: прыжки со скрещенными ногами, прыжки с высоко поднятыми коленями, двойные прыжки и т. д. Затем игроки встают попарно, друг напротив друга, и пытаются повторить все показанные движения ведущего. Игрок, который ошибся, выходит из игры, и его заменяет следующий. Особые замечания: новым водящим становится игрок, не совершивший ни одной ошибки.

«Шерлок Холмс»

Выбирается ведущий («Шерлок Холмс») и 3-5 «преступников». Чем меньше возраст детей, тем меньше «преступников». «Преступники» встают перед «Шерлоком Холмсом». «Шерлок Холмс» внимательно в течение нескольких секунд (20-30) внимательно разглядывает «преступников» и выходит из помещения. «Преступники» делают пять изменений в своей одежде и позе. Возвратившийся «Шерлок Холмс» должен найти у каждого его пять изменений. Тот игрок, у которого «сыщик» нашел все пять изменений, должен выполнить какое-либо желание «Шерлока Холмса». Тот, у которого не определено хотя бы одно изменение, сам становится «Шерлоком Холмсом».

«Путаница»

Выбирают водящего. Все остальные игроки становятся в комнате, взявшись за руки. Водящий выходит из комнаты, а остальные игроки начинают передвигаться относительно друг друга, но не отрывая рук (запутываться). Затем приглашают в комнату водящего. Он должен определить, в каком порядке стояли игроки изначально. Повторяют игру несколько раз, меняя водящего.

2. ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ БЫСТРОТЫ.

«Караси и щука»

Игровая площадка разделена двумя линиями на расстоянии 10—15 м одна от другой. Из играющих выбирается водящий — «щука», а остальные участники игры — «караси». Водящий-«щука» стоит в центре, а «караси» располагаются на одной стороне площадки за линией.

По сигналу или команде учителя «караси» перебегают на противоположную сторону, стараясь скрыться за линией, а «щука» ловит их, дотронувшись рукой.

Когда пойманы 3—4 «карася», они образуют невод, взявшись за руки.

Теперь, перебегая от черты к черте, играющие «караси» должны пробежать через невод (под их руками).

Когда щукой пойманы 8—10 человек, они образуют круг-корзину, а остальные караси должны пробежать через нее (дважды пройти под руками).

Когда пойманы 14—16 человек, они образуют две шеренги, взявшись за руки, между которыми должны пройти остальные караси, но на выходе стоит щука и ловит их.

Победителем считается последний пойманный карась.

Категория: Игры на свежем воздухе и в помещении.

«Кружева»

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 учителя (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».

Правила игры: игра заканчивается, когда пробегут все пары.

Категория: Игры на свежем воздухе и в помещении

Развивает: координацию движений, ловкость, опорно-двигательный аппарат, способности бега, чувства спортивного соперничества

«Космонавты»

На площадке в разных частях чертим контуры ракеты. Их должно быть на несколько штук меньше играющих. Все дети берутся за руки. Они идут по

кругу со словами: «Ждут нас быстрые ракеты для прогулок по планетам. На какую захотим, на такую полетим! Но в игре один секрет: опоздавшим места нет!» Как только сказано последнее слово, дети разбегаются, стараясь занять свободное место в «ракете». Опоздавшие собираются в центре круга. Отмечаем тех детей, которые ни разу не опоздали на «ракету»

«Третий лишний»

По цели и характеру является одной из разновидностей игры «Пятнашки». Из общего числа играющих выбирают двоих: один из них — водящий. Остальные играющие становятся попарно друг за другом лицом к образовавшемуся кругу (круг можно начертить на игровой площадке диаметром 5—6 м).

Первый играющий отходит от водящего на 3—4 шага начинает убегать. Водящий должен догнать его и «запятнать». Чтобы не быть «запятнанным», убегающий игрок может стать впереди любой пары и сказать: «Третий лишний!» («Много троих, хватит двоих!»).

После этих слов стоящий последним в паре начинает убегать от водящего. Если водящему удалось догнать и «осалить» убегающего игрока, то они меняются ролями.

Правила игры: бегать можно только по кругу, но нельзя перебегать через него.

Категория: Игры на свежем воздухе и в помещении

Развивает: координацию движений, ловкость, опорно-двигательный аппарат, способности бега, чувства спортивного соперничества

«Вороны и воробьи»

На линиях в 3 – 5 м. друг от друга команды располагаются шеренгами спиной друг к другу. Одна команда – «Вороны», другая – «Воробьи». По сигналу «вороны» одноименная команда убегает, а другая старается догнать и «осалить» убегающих до определенной отметки. Побеждает команда, «осалившая» большее число игроков другой команды.

«Свободное место»

Цель игры: развитие скоростных качеств, ловкости, внимания.

Из числа играющих выбирается водящий. Остальные дети становятся в круг, очерчивая к тому же небольшой круг (диаметром 40 см) вокруг своих ног.

Водящий подбегает к одному из стоящих и дотрагивается до него рукой.

После этого водящий бежит в одну сторону, и игрок — в другую. Каждый из них стремится быстрее обежать круг и занять освободившееся место.

Оставшийся из двоих без места становится водящим, и игра продолжается.

Правила игры: пробегать через круг запрещается.

Категория: Игры на свежем воздухе и в помещении

Развивает: внимание, ловкость, скоростные качества.

Шишки, желуди, орехи

Подвижная игра, которая очень сильно нравится детям.

Дети встают тройками и, взявшись за руки, образуют круг. Каждый из тройки имеет название: «шишки», «желуди», «орехи». Ведущий находится за пределами круга.

Ведущий произносит слово «орехи» (или «шишки», «желуди»), и все игроки, которые имеют это название, меняются местами, а ведущий старается занять чье-то место.

Если это ему удастся, то он становится орехом («желудем», «шишкой»), а тот, кто остался без места, становится на место ведущего.

Возраст: от шести лет

Игра развивает: внимательность, координация, ловкость, мышление, реакция

Количество игроков: 7 и более

Место игры: улица

Птицы, блохи, пауки

Группа делится на две команды. Каждая команда в тайне от другой решает, кем она будет, — «птицами», «пауками» или «блохами». Две команды встают в линейки в центре зала лицом друг к другу жест, обозначающий выбранное животное.

Пауки убегают от птиц, блохи от пауков, птицы от блох. Тот, кто не успел добежать до противоположной стены, переходит в другую команду.

Возраст: от шести лет

Цель игры: разрядка, концентрация внимания

Количество игроков: 10 — 30

Место игры: просторное безопасное помещение

Белые медведи

Белые медведи — подвижная коллективная игра для детей младшего школьного возраста. Развивает активные творческие двигательные действия, мотивированные сюжетом игры.

На краю площадки, представляющей собой море, очерчивается небольшое место — льдина, на которой стоит водящий — «белый медведь». Остальные «медвежата» произвольно размещаются по всей площадке.

«Медведь» рычит: «Выхожу на ловлю!» — и бежит ловить «медвежат».

Поймав одного «медвежонка», отводит его на льдину, затем ловит другого.

Два пойманных «медвежонка» берутся за руки и начинают ловить остальных играющих. Поймав кого-нибудь, два «медвежонка» соединяют свободные руки так, чтобы пойманный очутился между руками, и кричат: «Медведь, на помощь!».

«Медведь» подбегает, осаливает пойманного и отводит на льдину.

Следующие двое пойманных также берутся за руки и ловят остальных «медвежат».

Когда будут переловлены все «медвежата» — игра заканчивается.

Побеждает последний пойманный игрок, который и становится «белым медведем».

Примечание. Пойманный «медвежонок» не может выскальзывать из-под рук окружившей его пары, пока его не осалил «медведь». При ловле запрещается хватать играющих за одежду, а убегающим выбегать за границы площадки.

Возраст: от шести лет

Игра развивает: ловкость, реакция, фантазия

Количество игроков: 7 и более

3. ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВЫНОСЛИВОСТИ

«Бездомный заяц»

Интересная игра для детей младшего школьного возраста. Из числа игроков выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные игроки — зайцы, чертят себе круг, и встают во внутрь.

Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, забежав в любой круг, тогда заяц, что стоял в кругу, должен сразу же убегать, потому что он становится бездомным, и охотник будет за ним охотиться. Как только охотник поймает зайца, он сам станет зайцем, а бывший заяц — охотником.

Возраст: от шести лет

Игра развивает: внимательность, выносливость, мышление, реакция

Количество игроков: 3 и более

Дай руку

Перед игрой дети выбирают территорию, за пределы которой нельзя выбегать.

Выбирается один ведущий — салка, остальные игроки вольно перемещаются по площадке.

Салка начинает ловить игроков, которые убегают от него, при этом дети стремятся взяться за руки с самым близким игроком.

Взявшись за руки, они останавливаются друг другу лицом. В этом случае салка не имеет право их осалить.

Если салка догнал одиночного игрока, они меняются ролями.

Возраст: от шести лет

Игра развивает: внимательность, выносливость, ловкость, реакция

Количество игроков: 4 и более

«Кто кого»

Игра похожа на подвижную игру "Перетягивание"

2 участника.

Плоскость грунта разделена линией. Соперники - по две стороны.

Они берутся двумя руками за палку.

Задача: перетащить соперника на свою сторону.

Британский Бульдог

Играет влияет на выносливость и реакцию ребенка.

Дети назначают двух ловцов («бульдогов»). «Бульдоги» стоят с одной стороны площадки, а все остальные — с противоположного. За сигналом одного из «бульдогов» все игроки должны перебежать в другую сторону. Но так, чтобы игрока не словили «бульдоги».

Игра продолжается до тех пор, пока все бегуны не превратятся в «бульдогов».

Возраст: от шести лет

Игра развивает: выносливость, реакция, сила

Количество игроков: 4 и более

«Штандр»

Цель игры: развивать выносливость, меткость, воспитывать честность.

Материалы необходимые для игры: мяч, лучше волейбольный, но можно и резиновый.

Правила игры: Для начала игры необходимо выбрать водящего, это можно сделать с помощью считалочки. Водящий в руках держит мяч. Все играющие собираются возле водящего. Водящий подбрасывает мяч как можно выше. В этот момент все играющие разбегаются в разные стороны. Водящий должен поймать мяч и как только мяч будет в его руках, он кричит: «Штандр!». Все играющие должны остановиться на месте, где их застала эта команда.

Водящий должен мячом осалить кого-либо из играющих. Осаленный игрок становится водящим, а водящий становится играющим, и игра продолжается. Игра может идти до тех пор, пока она не надоест.

«Смена мест»

Цель игры: развитие прыгучести и прыжковой выносливости.

Материалы необходимые для игры: мел для обозначения линии старта (финиша)

Ход игры: Все играющие делятся на две команды. По краям площадки размечаются две линии – это так называемые «дома». Обе команды встают в шеренги лицом друг к другу на противоположных сторонах площадки, за линиями своих «домов», приседают и кладут руки на колени.

По сигналу все игроки прыгают из глубокого приседа, двигаясь вперед, стараясь быстрее пересечь линию противоположного «дома». Побеждает команда, игроки которой первыми соберутся за противоположной линией. Затем обе команды прыгают в обратную сторону, но в игре не принимает участия тот игрок, который последним пересек линию, он выбывает из игры. Эта игра может продолжаться до тех пор, пока на площадке не останется по 2–3 самых выносливых прыгуна. Побеждает команда, в которой осталось большее число прыгунов. Можно продолжить дальше соревнование, и тогда можно определить лучшего прыгуна.

Команды могут быть смешанными, а могут состоять только из мальчиков

или из девочек (если хватает участников).

Эта игра подходит как для игры в спортивном зале, так и для игры во дворе.

Скакалки

Цель игры: развить физическую силу и выносливость.

Необходимые материалы и наглядные пособия: скакалки.

Ход игры

Игроки прыгают через скакалку различным образом: на 2 ногах, на 1 ноге и т. д. Выигрывает тот, кто продержится дольше других.

Классики

Цель игры: развить физическую силу и выносливость.

Необходимые материалы и наглядные пособия: мел, бита.

Ход игры

На игровой площадке чертятся классики. Игроки должны, прыгая на 1 ноге и толкая биту перед собой, пропрыгать с 1 -го по 10-й класс. Если бита вылетает за пределы классиков, игрок уступает место следующему.

Выигрывает тот игрок, который первым пропрыгает все классы.

4. ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ, СООБРАЗИТЕЛЬНОСТИ, ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ

Море волнуется

Дети идут по кругу и произносят слова: «Море волнуется – раз, море волнуется – два, море волнуется – три, морская фигура на месте замри! » На последнее слово дети останавливаются и «замирают» в позе морского животного. Ведущий или ребенок пытается отгадать название этих животных.

Что делаешь?

Дети выбирают «хозяйку дома» и, став в круг, чертят вокруг себя кружочки - домики. «Хозяйка» обходит играющих и каждому из них поручает работу по дому. Например: рубить дрова, косить сено, стирать белье, печь пироги и т. п. Дети выполняют задания. «Хозяйка» становится в центр круга и говорит: «А сейчас се будем вместе забивать гвозди! » Дети выполняют все, что задает «хозяйка». Неожиданно «хозяйка» показывает рукой на кого-нибудь из детей и спрашивает: «Что делаешь? » Ребенок должен назвать работу, которую ему поручили выполнить в начале игры. После этого «хозяйка» дает всем новые задания.

Фигуры

Один из игроков назначается водящим. Дети разбегаются по залу, по сигналу они останавливаются, изображая застывшие фигуры спортсмена, работающего человека, животного, птицы и др. Водящий ходит среди фигур и выбирает наиболее удачную. Отмечаются дети, принимавшие самые

трудные позы.

Ровным кругом

Дети образуют круг, внутри которого находится водящий. Двигаясь влево (вправо) по кругу, дети произносят слова:

Ровным кругом, друг за другом.

Эй, ребята, не зевать!

Все, что Коля нам покажет,

Будем дружно повторять!

Водящий показывает какое либо движение (подпрыгивает, вращает руками, приседает и др.) . Дети должны в точности повторить его. После этого назначаются новый водящий, и игра повторяется.

Воздух, вода, земля, ветер

Дети образуют круг, водящий в середине. Подойдя к кому - либо из детей, водящий говорит одно из четырех слов: «воздух», «вода», «земля», «ветер» – и считает до пяти. Ребенок должен за это время придумать и показать (в зависимости от слова, которое ему задано) птицу, рыбу, зверя или покружиться на месте (ветер). Кто не успел это сделать, выходит из игры.

Повтори-ка

Один из играющих показывает движениями какого-либо зверя, например зайчика. Следующий повторяет движения зайчика и от себя прибавляет движения другого животного – лисы. И так каждый следующий игрок, выполнив движения всех показанных ранее животных, прибавляет от себя еще одно, новое. Список зверей растет. Побеждает тот, у кого лучшая память и воображение.

Выставка картин

Ведущий назначает трех «посетителей», остальные дети- «картины». По сигналу: «Приготовить выставку! » - дети советуются друг с другом, какие картины они будут изображать (лыжника, конькобежца, пловца, конника, вратаря). Картину можно изображать вдвоем или втроем: елочка под не зайчик, сказку «Репка» и т. п. Через несколько секунд воспитатель объявляет: «Открыть выставку! » Дети становятся вдоль площадки и принимают задуманные позы. «Посетители» осматривают «выставку» и отмечают наиболее удачные «картины». По сигналу: «Выставка закрыта! » - дети принимают свободные позы.

5. ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ПРЫГУЧЕСТИ, ЛОВКОСТИ, КООРДИНАЦИИ ДВИЖЕНИЯ

Удочка

Цель игры: развитие ловкости, координации движений.

Из общего числа играющих выбирается водящий. Остальные игроки встают в круг диаметром 3-4 м.

Водящий становится в центр круга. У него в руках веревочка длиной 2 м с привязанным к концу мешочком с песком. Водящий вращает веревочку так, чтобы мешочек с песком летел над уровнем пола на высоте 5-10 см.

Каждый из играющих должен подпрыгнуть и пропустить летящий мешочек.

Тот, кого водящий задел летящим мешочком, получает штрафное очко.

Подсчитывается общее число штрафных очков после того, как мешочек совершит 8-10 полных кругов. Побеждает тот, кого веревочка ни разу не задела по ногам.

После смены водящего игра начинается сначала.

Попрыгунчики — воробушки

Замечательная детская игра. Предварительно на асфальте чертится круг с помощью мела.

В центре круга находится ведущий — «ворона». За кругом стоят все игроки, которые являются «воробушками».

Они запрыгивают в круг и прыгают внутри него. Затем так же из него выпрыгивают.

«Ворона» старается поймать «воробушка», когда тот скачет внутри круга.

Если «воробушка» все-таки словили, то он становится ведущим и игра начинается сначала.

Возраст: от шести лет

Игра развивает: внимательность, ловкость, мышление, реакция

Количество игроков: 3 и более

Кирпичики и каменщики

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных способностей, ловкости.

Ход игры: из игроков выбираются 2 «каменщика». Остальные — «кирпичики». «Кирпичики» разбегаются по площадке, а «каменщики» начинают бегать за ними и пытаются осалить кого-то из «кирпичиков».

Осаленного «кирпичика» каждый «каменщик» ведет в одно место и оставляет там. Следующего осаленного «кирпичика» «каменщик» ставит рядом с первым — образуется «стена».

Выигрывает тот «каменщик», у которого «стена» будет длиннее, т. е. он осалит больше «кирпичиков».

Особые замечания: осаленным «кирпичикам» нельзя убегать со своего места.

«С кочки на кочку»

По цели и характеру она напоминает игру «Через ручеек».

На игровой площадке чертятся две ровные или извилистые линии на расстоянии 3-5 м. Это берега, между которыми располагается болото. На

поверхности болота начерчены на расстоянии 20-30 см друг от друга кочки-кружки. Дети становятся на одном берегу болота. Их задача, перепрыгивая с кочки на кочку, перебраться на другой берег болота. Прыгать можно на одной или на двух ногах.

Кто из играющих детей оступится и попадет ногой в болото, тот выбывает из игры.

Вариант игры: каждый из играющих вместо нарисованных кочек получает по две дощечки, переставляя которые и становясь на них, можно перебраться на другой берег.

Категория: Игры на свежем воздухе и в помещении

Развивает: внимание, умения действовать по сигналу

«Через ручеёк»

Цель игры: развить физическую силу и выносливость.

Необходимые материалы и наглядные пособия: мел.

Ход игры

На игровой площадке рисуют ручеек, который к концу' постепенно расширяется. Игрокам предлагается перепрыгнуть через ручеек: сначала через узкое его место, затем там, где он шире и шире. Если игрокам это удастся, их необходимо хвалить.

«Вышибалы»

Активная игра с мячом. Выбираются два водящих игрока, которые встают с мячом на расстоянии друг от друга на 10 — 15 метров. Остальные игроки перебегают между водящими от одного к другому. Водящие, перекидывая друг другу мяч, стараются попасть в одного из игроков. Тот, в кого попадут, выбывает из игры. Однако игроки могут попытаться поймать мяч. Каждый пойманный мяч возвращает в игровое поле одного из выбывших. Задача водящих — «выбить» из игры всех игроков.

«Карусель»

Играющие становятся в круг. На земле лежит веревка, образующая кольцо (концы веревки связаны). Ребята поднимают ее с земли и, держась за нее правой (или левой) рукой, ходят по кругу со словами:

Еле-еле, еле-еле

Завертелись карусели.

А потом кругом-кругом,

Все бегом-бегом-бегом.

Играющие двигаются сначала медленно, а после слов «бегом» бегут. По команде руководителя: «Поворот!» — они быстро берут веревку другой рукой и бегут в противоположную сторону.

Тише, тише, не спешите!

Карусель остановите.

Раз и два, раз и два,

Вот и кончилась игра!

Движение карусели постепенно замедляется и с последними словами прекращается. Играющие кладут веревку на землю и разбегаются по площадке. По сигналу они спешат вновь «сесть на карусель», т. е. взяться рукой за веревку, и игра возобновляется. Занимать места «на карусели» можно только до третьего звонка (хлопка). Опоздавший на карусели не катается.

6. ИГРЫ С МЯЧОМ

«Перейди мячи»

Пять-шесть набивных мячей разместить на одной линии с интервалами 0,5-1,5 м. Играющий запоминает расположение мячей, поворачивается кругом и движется спиной вперед. Задача – обойти и не задеть мячи. Кто выполнит задание, тот победитель. Расположение мячей каждый раз меняется.

Варианты. 1. Увеличить количество мячей (для старших школьников). 2.

Продвигаться спиной вперед, перешагивая через мячи. 3. Продвигаться спиной вперед с завязанными глазами.

«Проведи мяч»

Играющий, двигаясь по полу, должен провести мяч баскетбольным дриблингом по рейке гимнастической скамейки. Побеждает игрок, которому удалось это сделать.

Варианты: то же, но игрок двигается по рейке, а мяч ведет по полу.

«Попади в мяч»

Играющие делятся на две команды и становятся в шеренги, лицом друг к другу. Расстояние между шеренгами 8-10 м. Посередине табуретки лежит волейбольный мяч. У каждого из игроков по малому мячу. По сигналу учителя игроки одной команды выполняют броски, стараясь сбить волейбольный мяч. Если кому-нибудь удастся сбить мяч, то команде засчитывается 1 очко. Затем начинает броски другая команда. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

«Сбей отскоком»

В 2-5 м от стены (дистанция зависит от возраста и опыта играющих) ставят городок, кеглю, надувную игрушку. Задача: бросить мяч о стену так, чтобы, отскочив, он сбил установленный предмет. У кого будет больше успешных попыток из пяти? Кому потребуется меньше попыток, чтобы сбить предмет пять раз?

Бросать мяч можно с любой точки.

Вариант: поставить на некотором расстоянии от стены ящик, коробку, корзину, положить обруч. Задача: попасть мячом в цель.

«Не урони мячик»

На линии старта каждый участник игры получает две палочки. Затем играющие становятся парами и палочками зажимают мяч, чтобы он не упал. Каждая пара должна пробежать быстрее своих соперников, не уронив мячик. Если же мячик упал, надо остановиться, поднять его, положить на палочки и снова бежать. Дистанция бега 15-20 м.

«Брось и поймай»!

Играющий держит мяч за спиной двумя руками. Наклоняясь вперед, он бросает мяч через голову вверх и вперед. Теперь надо успеть распрямиться и поймать падающий мяч. Каждому дается, скажем, по пять попыток. Победит тот, у кого больше попыток успешных.

Варианты игры: мяч можно бросить о стенку (если нет окон) с расстояния в несколько метров – и ловить его, когда он отскочит; можно забрасывать мяч на покатую крышу (сарай, гараж, навес) – и ловить его, когда он скатится.

В игру можно вносить усложнения. Например, дается задание: перед тем как поймать мяч, надо несколько раз хлопнуть в ладоши. Или сделать полный поворот кругом (когда мяч бросают о стенку или кидают на крышу).

«Охотники и утки»

Цель игры: развитие глазомера, ловкости.

На игровой площадке чертится круг диаметром 5— 8 м (в зависимости от возраста игроков и их числа).

Все играющие делятся на две команды: «утки» и «охотники». «Утки» располагаются внутри круга, а «охотники» за кругом. «Охотники» получают мяч.

По сигналу или по команде учителя «охотники» начинают мячом выбивать «уток». «Убитые утки», в которых попал мяч, выбывают за пределы круга. Игра продолжается до тех пор, пока не будут выбиты все «утки» из круга. Во время броска мяча «охотникам» нельзя переступать черту круга.

Когда будут выбиты все «утки», команды меняются местами.

Вариант игры: из числа играющих выбираются 3— 4 «охотника», которые стоят в разных концах площадки. У каждого «охотника» по малому мячу.

Играющие разбегаются по площадке, но не выходят за ее пределы.

По сигналу или команде учителя все играющие останавливаются на своих местах, а «охотники» целятся и бросают в них мячи. Играющие могут уклоняться от летящего мяча, но им нельзя сходить со своего места.

Выбитые «утки» выходят из игры. Выигрывает «охотник» выбивший наибольшее число «уток».

Лови – бросай!

По цели и характеру повторяет игру «Лови мяч».

На игровой площадке дети образуют круг, стоя на расстоянии вытянутых рук друг от друга. В центре круга стоит воспитатель, который по очереди бросает мяч детям, а потом ловит его от них, произнося при этом рифмовку:

«Лови, бросай,

Упасть не давай!..»

Ведущий произносит текст не спеша, чтобы за это время ребенок успел поймать и бросить обратно мяч.

Игру начинают с небольшого расстояния (радиус круга 1 м), а потом постепенно это расстояние увеличивается до 2—2,5 м.

Ведущий отмечает детей, ни разу не уронивших мяч.

Категория: Активные игры с мячом

Развивает: глазомер, ловкость

7. НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Гуси-лебеди

По цели и характеру является разновидностью игры «Ловишка» (салка, пятнашка).

На игровой площадке чертятся две линии на расстоянии 15—25 м (в зависимости от возраста играющих). Из числа играющих выбирается «волк» (реже — два), который стоит между линиями. За одной линией находятся остальные участники — «гуси», а за другой — учитель.

Учитель обращается к гусям: «Гуси-гуси!»

Гуси отвечают:

— Га-га-га!

— Есть хотите?

— Да, да, да!

— Ну летите!

— Нам нельзя! Серый волк под горой, не пускает нас домой!

— Ну летите, злого волка берегитесь!

После этих слов гуси спешат домой от одной линии к другой, а выбежавший волк (волки) старается поймать («запятнать») как можно больше гусей.

Пойманных гусей волк отводит в свое логово.

После двух-трех таких «перелетов» выбирается новый волк, а пойманные гуси возвращаются в игру, которая начинается сначала.

Категория: Игры на свежем воздухе и в помещении

Развивает: координацию движений, ловкость, опорно-двигательный аппарат, способности бега, чувства спортивного соперничества

«Краски»

Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки — краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет хозяину.

Когда все краски выбрали себе цвет и назвали его хозяину, он приглашает одного из покупателей.

Покупатель стучит:

Тук! Тук!

- Кто там?

- Покупатель.

- Зачем пришел?

- За краской.
- За какой?
- За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки».

Если же покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе.

Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который набрал больше красок.

Правила игры: Хозяином становится покупатель, который угадал больше красок.

Горелки

Цель игры: закрепление в игровой форме навыков бега, развитие ловкости, координации движений.

На игровой площадке проводится линия. Играющих должно быть нечетное число. Из них выбирается один «водящий» («ловящий»). Остальные играющие строятся в колонну парами на расстоянии вытянутых рук, не доходя 2—3 шагов до проведенной линии, и берутся за руки.

Водящий становится на проведенную линию на 2—3 шага сзади колонны играющих.

Дети в колонне говорят рифмовку:

«Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Глянь на небо — Птички летят,

Колокольчики звенят!

Раз, два, три — беги!..»

После слова «беги» дети, стоящие в последней паре, бегут по обе стороны колонны. Они стремятся пробежать вдоль всей колонны и стать первой парой, успев взяться за руки.

Ловящий старается успеть поймать одного из них, пока дети не успели встретиться и взяться за руки. Если ловящий (водящий) успевает поймать одного играющего, то уже он с этим играющим становится в первой паре, а оставшийся без пары игрок становится «ловящим».

Игра заканчивается после того, как все пары пробегут по одному разу, но может продолжаться и дальше. В таком случае, когда пробежали все пары, колонна делает 2—3 шага назад к линии.

Категория: Игры на свежем воздухе и в помещении

Развивает: координацию движений, ловкость

«Стадо»

Играющие выбирают пастуха и волка, а все остальные — овцы. Дом волка в лесу, а у овец два дома на противоположных концах площадки. Овцы громко зовут пастуха:

Пастушок! Пастушок!

Заиграй во рожок!

Гони стадо в поле,

Погулять на воле!

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают. По сигналу пастуха: «Волк!» - все овцы бегут в дом на противоположную сторону площадки. Пастух встает на пути волка, защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры.

Правила игры: Во время перебежки овцам нельзя возвращаться в тот дом, из которого они вышли. Пастух только заслоняет овец от волка, но не задерживает его руками.

«Два Мороза»

Играющие располагаются по одной стороне площадки, на середине двое водящих – два Мороза». Морозы обращаются к ребятам со словами: «Мы два брата молодые, два Мороза удалые!» Один из них, указывая на себя, говорит: «Я Мороз – синий нос». Другой: «Я Мороз – красный нос». И вместе: «Кто из вас решится в путь-дорожку пуститься?» Все ребята отвечают: «Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз!» После этих слов дети перебегают на другую сторону площадки. Водящие стараются «осалить» перебегающих, «осаленные» остаются на том месте, где их «заморозил Мороз».

Во время следующих перебежек играющие могут выручить «замороженных» ребят, дотрагиваясь до них руками. После нескольких перебежек назначаются другие Морозы. Отмечаются те дети, которые не попали к Морозам ни разу, а также лучшая пара водящих..

"Колечко"

Выбирают водящего, ему дают "колечко" – любой маленький предмет.

Участники становятся в ряд, держа перед собой ладони "лодочкой". Водящий проходит через весь ряд, вкладывая свои ладони в ладони каждого участника. При этом незаметно оставляет "колечко" в ладонях какого-либо участника.

Пройдя всех, водящий говорит: "Колечко, колечко, выйди на крылечко".

Задача обладателя "колечка" – выбежать вперёд, задача всех остальных детей – постараться предугадать обладателя "колечка" и не выпустить его из ряда.

"Ручеёк"

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.

«У медведя во бору»

Медведь, выбранный жеребьевкой, живет в лесу. Дети идут в лес за грибами,

напевая песенку:
У медведя во бору
Грибы ягоды беру!
Медведь постыл
На печи застыл!

Когда играющие произнесли последние слова, медведь, до сих пор дремавший, начинает ворочаться, потягиваться и неохотно выходит из берлоги. Но вот медведь неожиданно бежит за играющими и старается кого-нибудь поймать. Пойманный становится медведем. Правила игры: Медведь выходит из берлоги только после произнесения последних слов песни. Дети, в зависимости от поведения медведя, могут не сразу бежать в свой дом, а подразнить его песней.

«Филин и пташки»

Перед началом игры дети выбирают для себя названия птиц, голосу которых они смогут подражать. Например: голубь, ворона, гусь, утка, кукушка. Играющие выбирают филина. Он уходит в свое гнездо, а играющие тихо, чтобы не услышал филин, какими птицами они будут в игре. Птицы летают, кричат, останавливаются и приседают. Каждый игрок подражает крику и движениям той птицы, которую он выбрал. На сигнал «Филин» все птицы стараются занять места в своем доме. Если филин успеет кого-то поймать, он должен угадать, что это за птица. Только верно названная птица становится филином.

Правила игры: дома птиц и дом филина надо располагать на возвышении. Птицы летят в дом по сигналу или как только филин поймает одну из них.

«Зарница»

Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один играющий - заря - ходит сзади с лентой и говорит:

Заря-зарница
Красная девица.
По полю ходила
Ключи обронила.
Ключи золотые,
Ленты голубые
Кольца обвитые,
За водой пошла!

С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот кто останется без места становится зарей. Игра повторяется.

Правила игры: Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий не выберет, кому положить на плечо ленту.

«Блуждающий мяч»

Все играющие. Кроме водящего, встают в круг на расстоянии вытянутой руки. Они передают друг другу большой мяч. Водящий бежит вне круга и старается дотронуться до мяча рукой. Если это ему удастся он идет на место того игрока, в руках которого находился мяч, а играющий выходит за круг. Игра повторяется.

Правила игры: Передавая мяч, играющие не должны сходить с места. Нельзя мяч передавать через одного, можно только рядом стоящему игроку.

Водящему запрещается заходить в круг. Мяч можно передавать в любую сторону. Играющий, уронивший мяч, становится водящим.

«Совушка»

Содержание игры. По сигналу ведущего: "День наступает, всё оживает!" - дети начинают бегать, прыгать, подражая полёту бабочек, птичек, жуков, изображая лягушат, мышек, котят. По второму сигналу: "Ночь наступает, всё замирает - сова вылетает!" - играющие останавливаются, замирают в позе, в которой их застал сигнал. "Совушка" выходит на охоту. Заметив шевельнувшегося игрока, она берёт его за руку и уводит в своё гнездо. За один выход она может добыть двух или даже трёх играющих. Затем "совушка" опять возвращается в своё гнездо и дети вновь начинают свободно резвиться на площадке.

Побеждают игроки, которые не были пойманы ни разу. Также можно отметить лучшего водящего - поймавшего большее количество игроков.

8. ЭСТАФЕТЫ

Эстафета зверей

Играющие делятся на 2 - 4 равные команды и выстраиваются в колонны по одному. Играющие в командах принимают названия зверей. Стоящие первыми называются "медведями", вторыми - "волками", третьими - "лисами", четвертыми - "зайцами". Перед впереди стоящими проводится стартовая линия. По команде ведущего участники команд должны пропрыгать до заданного места так, как это делают настоящие звери. Команда "волков" бегут как волки, команда "зайцев" - как зайцы и т. д.

Разгрузи машину

Детям предлагается разгрузить «машины» с «овощами». Машины ставят у одной стены, а напротив них у другой стены помещают две корзины. Около корзин встают по одному игроку и по сигналу бегут к машинам. Переносить овощи можно по одной штуке. Овощи должны быть во всех машинах одинаковые как по количеству, так и по объему.

Затем другие участники могут «нагружать» машины; В этом случае игроки встают у машин, по сигналу бегут к корзинам и переносят овощи в машины. Машинами могут быть коробки, стулья; овощами — кегли, кубики и т. п.

Передал - садись!

Играющие делятся на несколько команд, по 7 - 8 человек в каждой и строятся за общей линией старта в колонну по одному. Впереди каждой колонны лицом к ней на расстоянии 5 - 6 м становятся капитаны. Капитаны получают по волейбольному мячу. По сигналу каждый капитан передает мяч первому игроку своей колонны. Поймав мяч, этот игрок возвращает его капитану и приседает. Капитан бросает мяч второму, затем третьему и последующим игрокам. Каждый из них, вернув мяч капитану, приседает. Получив мяч от последнего игрока своей колонны, капитан поднимает его вверх, а все игроки его команды вскакивают. Выигрывает команда, игроки которой быстрее выполняют задание.

Репка

Участвуют две команды по 6 детей. Это - дед, бабка, Жучка, внучка, кошка и мышка. У противоположной стены зала 2 стульчика. На каждом стульчике сидит репка - ребенок в шапочке с изображением репки.

Игру начинает дед. По сигналу он бежит к репке, обегает ее и возвращается, за него цепляется (берет его за талию) бабка, и они продолжают бег вдвоем, вновь огибают репку и бегут назад, затем к ним присоединяется внучка и т. д. В конце игры за мышку цепляется репка. Выигрывает та команда, которая быстрее вытянула репку.

Посади и собери урожай

Количество игроков: 2 команды по 4 человека

Дополнительно: 8 обручей, 2 ведра, 4-5 картофелин, 2 лейки.

1-й участник «пашет землю» (кладет обручи).

2-й участник «сажает картошку» (кладет картошку в обруч).

3-й участник «поливает картошку» (обегает каждый обруч с лейкой).

4-й участник «убирает урожай» (собирает картофель в ведро).

Побеждает более быстрая команда.

Бег «сороконожек»

Играющие делятся на две-три команды по 10-20 человек и выстраиваются в затылок друг другу. Каждая команда получает толстую веревку (канат), за которую все игроки берутся правой или левой рукой, равномерно распределяясь по обе стороны веревки. По сигналу организатора «сороконожки» бегут вперед 40-50 метров до «финиша», все время держась за веревку.

Победа присуждается команде, которая первой прибежала к финишу, при условии, что ни один из ее участников не отцепился от веревки во время бега.

