**Сборник подвижных игр**

Детям в лагере, особенно в младших отрядах, необходимо куда-то деть свою неисчерпаемую энергию. Поэтому ее необходимо направить в правильное русло. В этом нам помогут подвижные игры.

Многие такие игры основаны на том, что ведущий говорит некоторые слова и показывает соответствующие движения, а дети повторяют эти слова и движения за ведущим.

 **«Ехал царь по лесу»**

 Ехал царь по лесу, по лесу, по лесу

 Встретил он принцессу — 3 р

 Давай с тобой попрыгаем — 3

 Ножками подрыгаем — 3

 Ручками похлопаем — 3

 Ножками потопаем — 3

 Давай с тобой покружимся — 3

 И мы с тобой подружимся — 3

**«Как живешь».**

 Как живешь? Вот так

 А плывешь? Вот так

 Ждешь ответ? Вот так

 Машешь вслед? Вот так

 Как бежишь? Вот так

 Утром спишь? Вот так

 Вдаль глядишь? Вот так

 Как шалишь? Вот так

 **«Берег и река».**

На внимание. На земле чертятся 2 линии на расстоянии 1 м. Между этими линиями «река», а по краям — «берег».Все стоят на «берегах». Ведущий подает команду: «РЕКА», и все прыгают в «реку». По команде «БЕРЕГ», все выпрыгивают на «берег».

 **«Заколдованный замок».**

Играют 2 команды. 1 должна расколдовать «замок», а 2 — помешать им в этом. «Замком» может служить дерево или стена. Около «замка» находятся главные ворота — дворе ребят из 2-ой команды с завязанными глазами. Вообще у всех игроков этой команды глаза должны быть завязаны. Они произвольно, так, как им хочется, располагаются на игровой площадке. Игроки, которые должны расколдовать «замок» по команде ведущего начинают бесшумно двигаться к главным воротам. Их задача — незаметно дойти до ворот, пройти сквозь них и дотронуться до «замка». При этом игра считается оконченной. Но задача 2-ой команды с завязанными глазами осалить тех, кто движется к «замку». Те, кого осалят, выбывают из игры. По окончанию игры ребята меняются ролями. Оговорить условие: будут ли ребята из 2-ой команды стоять на месте или они могут передвигаться по площадке.

**«Сантики-сантики-лим-по-по».**

Играющие стоят в кругу. Водящий на несколько секунд отходит от круга на небольшое расстояние… За этом время играющие выбирают, кто будет «показывающим». Этот игрок должен будет показывать разные движения (хлопки в ладоши, поглаживание по голове, притопывание ногой и т. д.) Все остальные играющие должны тут же повторять его движения. После того, как показывающий выбран, водящего приглашают в центр круга. В его задачу входит определить, кто показывает все движения. Движения начинаются с обыкновенных хлопков. При этом, на протяжении всей игры хором произносятся слова «Сантики-сантики-лим-по-по». В незаметный для водящего момент показывающий демонстрирует новое движение. Все должны мгновенно его перенять, чтобы не дать возможности водящему догадаться, кто ими руководит. У водящего может быть несколько попыток для угадывания. Если одна из попыток удалась, то показывающий становится водящим.

**«Японские салки».**

Играют все. Водящий преследует остальных играющих, и, если коснется кого-то, тот начинает водить. Но новому водящему труднее: он должен бежать держась рукой той части тела, которой коснулся осаливший его, будь то рука, голова, плечо, поясница, колено или локоть. Так он должен догнать и осалить кого-либо. Если играющих много, выбирают двух или даже трех водящих.

**«Заяц без логова».**

Дети стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки вверх. Это «домики» или «логово зайца». Выбираются двое водящих — «заяц» и «охотник». Заяц должен убегать от охотника, при этом он может спрятаться в домик, т. е. встать между играющими. Тот, к кому он встал спиной, становится «зайцем» и убегает от охотника. Если охотник осалит зайца, то они меняются ролями.

**«Здравствуйте».**

Все встают в круг лицом плечом к плечу. Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из играющих. Водящий и играющий, которого задели, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, они пожимают друг другу руки и говорят: «Здравствуйте». Можно еще назвать свое имя. Потом они бегут дальше, пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим.

 **«Водяной».**

Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие двигаются по кругу со словами:

 Водяной, водяной,

 Что сидишь ты под водой,

 Выгляни на чуточку,

 На одну минуточку.

Круг останавливается. «Водяной» встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих. Его задача — определить, кто перед ним. «Водяной» может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя. Голову трогать нельзя. Если водящий, угадал, он меняется ролью.

**«Крик качества».**

В самом начале участники разбиваются на пары с теми людьми, которых они видят впервые. Участников просят определить у себя 1 качество, которым они хотели бы обладать в большей степени, и поделиться им с партнером. Затем партнеров разводят в поле на расстояние 50–10 м. Участникам завязываются глаза, и их просят найти своего партнера, выкрикивая то качество, которое их партнер хотел бы иметь в большей степени. Начиная в объявленное время, участники двигаются через поле, прислушиваясь к тому, что кричат их партнеры. Такие качества как терпение, сила, доверие, веселье всегда звучат на поле и создают атмосферу стремления человека к совершенству. Качества, которые определяют участники, затем становятся для лидера областью, которую он может помочь развиться участнику.

**«Вытолкни из круга».**

На площадке чертится четыре — шесть кругов диаметром по 3 м. Все играющие делятся на две равные команды и выстраиваются в шеренгу на противоположных сторонах площадки лицом одна к другой. В каждой команде выбирается капитан. Капитаны посылают по одному игроку в каждый круг. Пары, находящиеся в кругах, получают по гимнастической палке. Оба игрока держат палку в руках, прижимая один ее конец локтем. По сигналу игроки, нажимая на палку, стараются вытолкнуть друг друга из круга. Победитель получает выигрышное очко. Затем в круги становятся новые пары. Команда-победительница определяется по сумме полученных очков. Проигравшим объявляется заступивший хотя бы одной ногой за черту круга. Если из круга выйдут одновременно оба игрока, очко никому не присуждается. Время соревнования пар можно ограничивать 1–2 мин.

 **«Салки с футбольным мячом».**

Шесть семь играющих становятся на поле в произвольном порядке, один из них салка. По сигналу салка старается догнать и осалить кого-либо, но другие игроки ударами ноги передают ему мяч, а салить имеющего мяч нельзя. Тогда салка переключается на поимку другого игрока, но и ему передают мяч. От салки требуется много ловкости и быстроты, чтобы улучшить подходящий момент и осалить не успевшего перехватить мяч. Если салка коснулся мяча или завладел им, его сменяет тот, кто сделал неточную передачу. Выигрывает тот, кто ни разу на был водящим салкой или водил меньшее число раз (первый салка не учитывается).

**«Футбол раков».**

Это развлекательная игра, дающая значительную физическую нагрузку. Ее проводят на баскетбольной или волейбольной площадке. «Раки» либо сидят, либо передвигаются по площадке в положении упора лежа сзади, не выходя за ее пределы. По сигналу водящий, стоящий на лицевой линии, ударом мяча старается попасть в одного из раков. Последние могут защищаться от попадания мячом, выставляя ноги навстречу мячу или передвигаясь в указанном положении. Если водящий попал мячом в туловище или руки игрока, он меняется с ним местами. Если же водящий промахнулся или попал игроку в ноги, Раки получают мяч в свое распоряжение, начинают передавать его друг другу ногами, передвигаясь в соответствующей позе по площадке. Когда водящему удастся отобрать мяч у раков, он снова метает его в раков с того места, где перехватил. Игра длится около 10 минут. Выигрывают те, кто ни разу не были водящим или были им меньше число раз.

**«Забегалы»**

Составляются две команды по 3–5 человек. Двое крутят скакалку длиной 2–3 метра, стоя в 4–5 шагах друг от друга. По сигналу игроки одной команды, затем второй поочередно пробегают под вращающейся скакалкой и выстраиваются на противоположной стороне площадки. Выигрывает команда, выполнившая задание 2–3 раза с наименьшим количеством ошибок.

В другом варианте игрок одной из команд становится в центре площадки и начинает выполнять прыжки. По своему усмотрению к нему присоединяется еще один участник, и они прыгают вместе, затем (на ходу) – третий участник, вставая спереди или сзади, и т.д. Каждая команда имеет по три попытки, которые продолжаются до тех пор, пока скакалка не заденет кого-нибудь из играющих. Выигрывает команда, в которой окажется в трех попытках больше прыгающих.

Можно провести и еще один вариант. Каждый игрок из команды забегает под крутящуюся скакалку, делает оговоренное количество прыжков условленным заранее способом и уступает очередь следующему. Тот повторяет задание, уступая очередь третьему, и т.д. Побеждает команда, сделавшая меньше ошибок.

В «забегалы» не обязательно играть командами. Можно с помощью считалки выбирать двух водящих, которые начинают крутить скакалку. Прыгают до тех пор, пока не совершат ошибку. Допустивший ошибку сменяет одного из водящих. После очередной ошибки место среди прыгающих занимает и второй водящий, а на его место идет задевший скакалку.

 **«Выручалочки»**

Для игры необходима длинная скакалка. По жребию выбирают двоих водящих. Они начинают крутить скакалку. Остальные становятся друг за другом. Затем нужно подойти к крутящейся скакалке как можно ближе и, выбрав момент, впрыгнуть на то место, где она прикасается к земле, и выпрыгнуть на другую сторону. Прыгают сначала по одному разу, затем по два, по три… До десяти. Кто заденет за скакалку, выбывает из игры, кто останется последним, становится «выручалочкой».

Может получиться так, что и после десяти прыжков в игре останется не один человек, а несколько. Тогда следует договориться, кто из них будет выручать всех, выбывших из игры. А выручают так: надо, не задев скакалки, сделать пять «холодных» и десять «горячих» прыжков. «Холодные» – это когда скакалку вращают в обычном темпе (в котором проходила вся игра), а «горячие» – когда ее вертят часто-часто. «Холодные» и «горячие» прыжки делаются без перерыва. Если «выручалочка» не ошибается – значит, все могут войти в игру снова, а водящие останутся прежними. Если же его постигнет неудача, крутить скакалку теперь будут те двое, которые первыми выбыли из игры.

**«Казаки-разбойники»**

Дети разбиваются на две команды: команду «казаков» и команду «разбойников». «Разбойникам» надо за определенное время спрятаться самим на оговоренной территории и спрятать «клад» – какую-то игрушку, предмет, конфету. После этого «казаки» разбегаются по двору в поисках всех «разбойников» и «клада».

Чтобы сбить с толку и запутать «казаков», «разбойникам» разрешается мелками рисовать на заборах, асфальте и стенах стрелки.

После удачных поисков команды меняются местами.

Чтобы придать игре динамичность, можно установить примерное время, за которое команда «казаков» должна найти команду «разбойников».

**«Семь камней»**

Для этой игры должны собраться не менее 6 участников – тогда они смогут разбиться на две команды.

На земле складывается пирамидка из семи плоских камней. Выбираются команда водящих и команда убегающих. Команды расходятся в противоположные стороны и останавливаются в 3–4 метрах от пирамидки.

У игрока из команды убегающих в руках мяч, которым необходимо сбить пирамидку. Если пирамидка удачно сбита, то все участники команды разбегаются в разные стороны кто куда, но в пределах заранее оговоренного пространства! Водящие стараются побыстрее овладеть мячом. Задача водящих – выбить этим мячом одного за другим всех убегающих. Если в убегающего игрока попали мячом, то он идет к разбитой пирамидке и ждет, как развернутся события в игре. Любой (не выбитый) игрок из команды убегающих может выбрать удачный момент, чтобы сделать попытку быстро собрать пирамидку. Если это удается сделать, то все игроки команды снова становятся убегающими – и игра повторяется сначала. Команда догоняющих проигрывает партию. Количество партий оговаривается. За каждую выигранную партию команда получает 1 очко.

Правила

Если игроку с мячом в команде убегающих не удается сбить пирамидку с первой попытки, то мяч передается следующему игроку команды. Если ни один участник команды не смог разбить пирамидку, то команды меняются местами и ролями. Если в пирамидке сбит хотя бы один камешек, игра продолжается. Выбитые игроки не имеют права трогать пирамидку, а игроки водящей команды – создавать препятствия игроку, который пытается построить пирамидку.

**«Верная рука»**

Для игры понадобится волан, которым играют в бадминтон.

На земле обозначены два круга диаметром три шага. Между кругами расстояние два шага.

Смысл игры: защищать свой круг так, чтобы волан, подброшенный ладонью соперника (подача – по очереди), не упал в него. Отбивая волан, надо не промахнуться и отправить его в тот круг, где стоит соперник. Иначе – и в том, и в другом случае – проигрывается очко.

**Поезд**

Материал. В более сложном варианте игры: два флажка – красный и зеленый; доска шириной 15—20 см.

Ход игры. Дети становятся друг за другом. Каждый ребенок изображает вагон, а впереди стоящий воспитатель – паровоз. Паровоз гудит, и поезд начинает двигаться – сначала медленно, потом быстрее. Приближаясь к станции (заранее отмеченное место), поезд замедляет ход, останавливается. Затем паровоз дает гудок, и движение возобновляется.

Указания к игре. Вначале роль паровоза исполняет воспитатель, в дальнейшем – один из ребят. Поезд лучше устраивать без сцепления, чтобы не затруднять движения детей.

Изображая поезд, каждый ребенок может свободно вращать руками, гудеть, говорить «чух, чух, чух…».

Через некоторое время в эту игру можно ввести ряд добавлений. Например, кто-нибудь может быть семафором, ему даются два флажка – красный и зеленый: при поднятии красного флага поезд останавливается, при поднятии зеленого флага продолжает движение. (Эту роль дети выполняют по очереди.)

Поезд может идти по «мосту» —прочно укрепленной доске (по доске можно вести малышей только летом, зимой они могут поскользнуться и упасть) или между двумя линиями, четко обозначенными на земле или на снегу. Если вагон «сойдет с рельсов» (кто-либо станет ногой за черту), поезд останавливается, вагон отцепляется на «ремонт», затем к нему прицепляют паровоз и пускают по мосту снова. Таким образом, ребенок повторяет движение, которое ему не удалось.

Игру можно закончить следующим образом: поезд прибыл с пассажирами в город, все отправляются в гости в «детский сад» (условное место), где можно посидеть и отдохнуть от движений.

В дальнейшем в игру можно вносить следующие варианты: на поезде можно поехать в лес, в город за игрушками, на дачу и т. п. Вот один из возможных вариантов такой игры. Дети едут на поезде в лес за ягодами или цветами (идут или бегут друг за другом). Через некоторое время поезд останавливается, и все пассажиры собирают ягоды или цветы, т. е. наклоняются, приседают, делают вид, что ищут и т. п. Далее дети возвращаются домой. При таком варианте можно не вводить усложнений в движение поезда, чтобы не утомлять малышей большим количеством правил.

**Переезд на дачу**

Материал. Шнуры для сцепления «вагонов», устройства машин или выполняющие роль вожжей (вагоны могут изображать стульчики, поставленные друг за другом). Движение поезда (ходьба) может сопровождаться пением песенки «Поезд» Н. Метлова.

Ход игры. Дети делятся на две группы: одна группа изображает детей, переезжающих на дачу на поезде, вторая изображает автобус, грузовик либо кучеров с лошадками.

Изображать поезд можно различными способами:

а) передвигаться по участку, шагая друг за другом (если игра проводится в середине года, можно дать для сцепления шнуры);

б) сидеть на стульчиках, поставленных друг за другом, или скамейках.

Пока поезд едет, машины ожидают в гараже (очерченный на земле прямоугольник), лошади – на конюшне.

Как только дается сигнал, что поезд приближается к станции (звонок, гудок или слово воспитателя либо ребенка, изображающего начальника станции), машины или лошади выезжают встречать детей.

Когда поезд останавливается, все дети размещаются на машинах или на лошадях (подлезают под шнур, с помощью которого устраиваются машины, или «вожжи»).

При повторении игры роли меняются.

Указания к игре. Эта игра сложнее, чем описанная выше. В ней требуется большая самостоятельность и умение выждать. Для маленьких детей, только принятых в детский сад, эта игра была бы слишком трудной.

Если игра проводится в смешанной группе, более старшие дети могут изображать кучеров с лошадками и машины, приехавшие за детьми, а самые маленькие поедут с воспитателем на поезде.

В процессе посадки в машины воспитатель должна принять самое деятельное участие, избегая тесноты и неудобства, которые будут стеснять движения детей. Чтобы облегчить игру, можно перевозить всех детей с вокзала в два-три приема на одной машине.

**По ровненькой дорожке**

Ход игры. Воспитатель предлагает детям пойти на прогулку. Все идут друг за другом, приговаривая:

По ровненькой дорожке,

По ровненькой дорожке,

По камешкам,

По камешкам, (Прыгают на двух ногах.)

По камешкам,

В яму – бух… (Присаживаются на корточки.)

Ух-у-ух! (Выпрямляются.)

Этот текст и соответствующие движения повторяются 2 раза. Затем дети произносят следующие слова:

По ровненькой дорожке,

По ровненькой дорожке, (Идут один за другим, немного расслабив тело, будто устали.)

Устали наши ножки,

Устали наши ножки.

Вот наш дом – (Бегут к стульчикам в противоположный конец и садятся.)

Там мы живем!

Указания к игре. Вначале воспитатель может сам выполнять движения с детьми, являясь для них примером. Когда дети освоятся с правилами и движениями, воспитатель может не выполнять движений, а лишь произносить текст, наблюдая за детьми и давая им нужные указания.

**Солнышко и дождик**

Материал. Стульчики, повернутые спинкой вверх и изображающие домики (отмеченные на земле кружки). В ходе игры дети поют песню «Солнышко» (слова А. Барто, музыка М. Раухвергера).

Ход игры. Домики расположены полукругом, на некотором расстоянии один от другого. Дети вместе с воспитателем находятся в домиках (на корточках перед сиденьем). Все смотрят в окошко (в отверстие спинки стульчика). Выглянув в окошко, воспитатель говорит:

– Какая хорошая погода! Сейчас выйду и позову ребят поиграть.

Выходит на середину комнаты и зовет всех играющих. Малыши выбегают, взявшись за руки, образуют хоровод и поют песенку:

Смотрит солнышко в окошко,

Светит в нашу комнатку. (Поют и ходят по кругу.)

Мы захлопаем в ладошки,

Очень рады солнышку.

Топ-топ, топ-топ,

Топ-топ-топ, (Притоптывают, стоя на месте (мелодия повторяется, но без слов).)

Топ-топ-топ,

Топ-топ-топ.

Хлоп, хлоп, хлоп, хлоп. (Прихлопывают в такт мелодии.)

Хлоп, хлоп, хлоп.

Хлоп, хлоп, хлоп.

Неожиданно для детей воспитатель говорит:

– Посмотрите, дождь идет, скорее домой!

Все спешат на свои места.

– Послушайте, как стучит дождик по крышам.

Воспитатель, постукивая согнутыми пальцами по сидению стульчика, изображает шум дождя. Сперва дождь сильный, потом он утихает и постепенно совсем прекращается.

– Сейчас посмотрю, как там на улице, и вас позову.

Воспитатель выходит из своего дома, делает вид, что смотрит на небо, и зовет всех:

– Солнышко светит, нет дождя. Выходите погулять!

Теперь можно снова играть в хоровод или побегать свободно перед стульчиками, поплясать и т. д. Неожиданно для детей (но выждав некоторое время) снова дается сигнал «дождик идет!», и все убегают по местам.

Игра повторяется несколько раз.

Правила игры. На сигнал «дождь идет!» нужно бежать на место, на сигнал «солнышко светит!» – выйти на середину площадки. Выполнять движения согласно песне.

Указания к игре. Игра может проводиться и в помещении, и на воздухе. Вместо стульчиков можно сделать на земле кружочки-домики (выложить из шишек или нарисовать).

Желательно, чтобы все домики были на равном расстоянии друг от друга и располагались полукругом или вокруг небольшого пространства для хоровода и свободных движений.

В дальнейшем можно ввести правило: запомнить свое место и возвращаться только в свой дом. Воспитатель играет наравне с детьми, особенно вначале, когда игра новая и плохо знакома детям.

Время от времени воспитатель, приучая детей к большей самостоятельности, дает лишь сигналы, не выполняя движений. Можно вместо песни «Солнышко» спеть другую, подходящую к содержанию игры.

**Автомобили**

Материал. Стульчики, кружки от серсо (небольшие обручи, фанерные круги).

При усложнении игры: красный и зеленый флажки.

Ход игры. С одной стороны площадки, где проводится игра, устраивают гараж (ставят стульчики и кладут на них кружки от серсо, или небольшие обручи, или фанерные круги, которые могли бы послужить в качестве руля). С другой стороны на земле очерчивается небольшое пространство – это дом, где живут «шоферы» (дети).

Игра начинается со сборов на работу. «Шоферы» умываются, пьют чай (движения свободные) и идут в гараж (обходят 1—2 раза площадку). Каждый «шофер» становится перед машиной (возле кружка). «Заведующий гаражом» (воспитатель) проверяет, все ли в порядке, и дает сигнал: «Заводи мотор!» Слегка наклонив корпус и опираясь о скамейку, дети делают вращательные движения рукой, произнося «тр-тр-р». «Поехали!» – объявляет воспитатель. Дети берут в руки рули и разбегаются по площадке (площадь, где можно ездить машинам, заранее очерчена или обозначена шнуром, флажками и т. п.). Шоферы могут ездить в различном направлении и порядке, не выезжая за пределы улицы (обозначенной площадки). «Заведующий» остается на месте и следит за ездой. Если случается «авария» или какой-нибудь непорядок, «заведующий» может выехать сам и все уладить или послать помощника – одного из ребят. «Машины, в гараж!» – зовет заведующий, считая, что дети уже достаточно побегали. Все шоферы должны сейчас же вернуться и поставить машину на место, т. е. сесть на стульчик. Затем «заведующий» обходит машины, проверяет, все ли исправно, и указывает, какой ремонт нужен. (Это делается для отдыха после бега.) Ремонт желательно производить, используя различные движения. Например, можно накачать воздух в шины (сидя на месте, дети соединяют свои кулачки, слегка поднимают их и опускают, произнося «пш… пш…» или «с… с… с…»); можно проверить задний ход (дети вертят, сидя на месте, свой руль, произнося «тр… тр…»); можно помыть машину (отряхивают платьица, поглаживают по очереди руки, ноги и т. д.); можно починить колеса (завязать развязавшийся шнурок, подтянуть носочки и т. п.) Когда дети немного отдохнут после бега, воспитатель объявляет, что «гараж закрывается». Шоферы уходят домой. Игра может начаться снова.

Правила игры. Вовремя по команде выезжать из гаража и возвращаться в него. Выполнять движения дружно. При усложнении вводится третье правило: следить за сменой флажков и останавливаться при поднятии красного (вводится, когда дети достаточно освоились в игре).

Указания к игре. Разнообразные движения во время отдыха помогают заинтересовать детей и привлечь их к своевременному возвращению на место.

Позднее в игру можно ввести роль милиционеров – их расставляют по краям площадки. Получив красный и зеленый флажки, «милиционеры» поднимают их по примеру воспитателя, у которой такие же флажки. При поднятии красного флажка, машины останавливаются; при поднятии зеленого – едут. Шофер, нарушивший правила движения, платит штраф – хлопает ладошкой по ладони милиционера.

**Самолеты**

Материал. Гирлянда с флажками; зеленый и красный флажки.

Ход игры. На одной стороне площадки (комнаты) поставлены скамейки или стульчики. Впереди протянута гирлянда с флажками и устроена арка. Это аэродром. Малыши – летчики. Они сидят на стульчиках, ожидая сигнала к началу полета. «Летчики, к полету готовы?» – спрашивает «начальник аэродрома» (воспитатель). Дети встают и отвечают: «Готовы!» «Заводи мотор!» – приказывает «начальник». Дети вертят правой рукой, будто заводят мотор, произнося «тр-тр-р». «Начальник» поднимает зеленый флажок – можно лететь. «Летчики» на самолетах летают по всей площадке в разных направлениях до тех пор, пока «начальник» не показывает красный флажок. «Летчики, летите назад!» – зовет воспитатель, напоминая, что означает красный флажок. Все возвращаются на аэродром и усаживаются на стульчики.

Начальник обходит самолеты, осматривает их и указывает, какой нужен ремонт (см. игру «Автомобили»).

Затем снова дается сигнал к полету, и игра повторяется.

Правила игры. Помнить сигналы: при поднятии зеленого флажка вылетать, при поднятии красного – возвращаться на аэродром.

Указания к игре. Для облегчения игры можно сразу давать сигнал к полету, не изображая, как заводят моторы. Или заменить сигналы флажком сообщением «по радио» («Слушайте, слушайте! Летчики, возвращайтесь!»).

Через некоторое время воспитатель выбирает одного из детей себе в помощники, он также получает флажки и вместе с воспитателем дает сигналы. Это – повод для проявления самостоятельности детей, чтобы в дальнейшем они могли играть без участия воспитателя.

Если игра проводится на воздухе, необходимо ограничить площадку, где разрешается летать, иначе малышам трудно будет следить за сигналами.

**Воробушки и автомобиль**

Ход игры. Во время прогулки воспитатель обращает внимание детей на то, как летают воробьи, как они прыгают, как разлетаются в разные стороны, когда проезжает автомобиль или когда приближаются люди.

Напомнив детям их наблюдения, воспитатель предлагает поиграть в воробушков. Он очерчивает площадку, где воробушки могут летать и прыгать, – ставит по краям площадки скамеечки или стулья, говоря:

– Сюда полетят воробушки, когда приедет автомобиль. На дереве и на крыше воробьи не боятся, что их автомобиль раздавит. Они сидят и смотрят. Как уедет автомобиль – воробьи опять полетят искать зернышки и крошки.

Тут же воспитатель договаривается с детьми, что он будет автомобилем, показывает детям, как проедет и загудит автомобиль.

– Тихо на дворе, никого нет. Летите, воробушки!

Дети выбегают на середину и изображают, как летают и прыгают воробьи. Вдруг раздается «гудок», и «автомобиль» проезжает по площадке. «Воробьи» быстро бегут и усаживаются на скамеечках. Чтобы дать детям небольшую передышку, воспитатель несколько «проезжает» из конца в конец или кругом по площадке и отходит в сторону. Дети снова бегут на середину. Так повторяется несколько раз.

Правила игры. Бежать к скамейкам, когда появляется автомобиль, возвращаться на середину площадки, когда он исчезает.

Указания к игре. Чтобы дети не устали, можно внести в игру ряд спокойных действий – например, воробьи сидят, чистят перышки (отряхиваются), чирикают, сидя на ветках (на скамеечках), и т. п.

**Лягушки**

Материал. При введении добавления: скамейка или доска.

Ход игры. Воспитатель читает стихотворение, дети выполняют соответствующие движения.

Вот лягушки по дорожке

Скачут, вытянувши ножки. (Скачут по площадке.)

«Ква-ква-ква, ква-ква»

Скачут, вытянувши ножки. (Останавливаются,

отдыхают, затем скачут, направляясь к доске или бревну для лазанья высотой 10—15 см.)

Вот из лужицы на кочку,

Да за мушкою вприскочку. (Забираются на доску, отдыхают, изображая, как жужжат мухи.)

Есть им больше неохота, прыг опять в свое болото. (Спрыгивают с доски, будто ловят мушек.)

Игра начинается снова.

Указания к игре. В качестве отдыха можно ввести такое добавление: лягушки усаживаются на «кочку» (на скамейку, доску или на траву) и греются на солнышке. В эту игру лучше играть небольшими группами. Например, можно разделить детей на две группы: одни лягушки отдыхают в своем болоте (кружок, в котором можно посидеть на травке или на скамеечке), другие прыгают и ловят мушек. Затем роли меняются.

Постепенно следует развивать в детях большую самостоятельность при проведении этой игры. Например, воспитатель выбирает одного из детей – он поведет «лягушек» охотиться за мушками, а сам следит за их движениями и говорит текст. Воспитатель может исполнять роль журавля или цапли, при появлении которой лягушки прячутся в болото (бегут в кружок). Ловли в такой игре вводить не требуется, чтобы не утомлять детей, так как игра и без того богата движениями. В данном случае появление цапли, которая ходит вокруг лягушек, но их не ловит, нужно, чтобы продлить отдых от движений (лягушки не вылезают из болота, пока не уйдет цапля) и чтобы побудить детей к самостоятельным действиям: они сами должны сообразить, что делать, куда спрятаться, когда можно вылезти из болота.

**Наседки и цыплята**

Ход игры. Воспитатель рассказывает детям:

– Вышла курочка-наседка с цыплятами гулять. Цыплята маленькие, желтенькие, бегают около курочки, зернышки клюют. «Пить, пить, воды попить! Пить, пить, воды попить!» – пищат цыплята и разбегаются в разные стороны. А курочка боится, что цыплята потеряются. Как они отойдут немного, она их зовет: «Кле, кле – все ко мне! Кле, кле – все ко мне!»

Воспитатель изображает курочку, а малыши – цыплят. Курочка сидит на стульчике или на ковре, цыплята вокруг нее плотной группкой. Курочка дремлет, а цыплята потихоньку разбегаются в разные стороны, ходят, клюют и приговаривают: «Пить, пить, воды попить!» Надо дать малышам походить, побегать немного по всей комнате или площадке.

Проснулась курочка, а цыплят нет. Она их созывает: «Кле, кле – все ко мне!» Цыплята сбегаются на зов.

Затем игра повторяется.

Правила игры. Цыплята ходят или бегают по всей комнате или площадке. На зов курочки должны прибежать все цыплята.

Указания к игре. Эта игра доступна самым маленьким детям. Если она проводится во дворе, надо очертить границы площадки, где цыплятам можно ходить и бегать. Нарисованные линии будут изображать забор. Если малыши будут толпиться возле воспитателя, им надо объяснить, что цыплята больше всего любят искать червячков и мошек под забором, – это побудит детей к движению по всей площади.

При повторении игры для развития большей самостоятельности роль курочки поручается одному из детей. Но при этом воспитатель должен найти удобный способ подсказать курочке, когда позвать цыплят. Например, он может взять на себя роль кошки, которая разбудит курочку своим мяуканьем, или щенка, который прибежит и залает, и т. п.

**Куры в огороде**

Материал. 4 палочки; шнур; подставки-чурбаки.

Если игра проводится в помещении, вместо палочек, шнура и подставок используют строительный материал.

Ход игры. Из палочек и привязанного к ним шнура устраивают огород. В него хотят пролезть «куры» (дети). Палочки следует укрепить на подставках-чурбаках, чтобы они не опрокидывались, когда «куры» будут подлезать под изгородь (под веревку). С одной стороны оставляют место без загородки, чтобы было удобно убегать с огорода.

Воспитатель изображает сторожа. Он сидит в избушке на краю огорода (на стульчике или скамеечке), закрыв глаза, будто спит. «Куры» подлезают под изгородь (под веревку) и начинают клевать, бегать по огороду, кудахтать. Сторож просыпается (выждав немного) и гонит их с огорода: «Кыш, кыш», – и хлопает в ладоши.

«Куры» убегают, а «сторож» обходит огород: нет ли еще где-нибудь курицы, – и возвращается в свой дом.

Игра повторяется.

Правила игры. Когда сторож хлопнет в ладоши и скажет «кыш, кыш», надо бежать с огорода. Подлезать под веревку нужно не задевая ее.

Указания к игре. Вначале огород можно начертить на земле линиями, тогда нужно будет выполнять только первое правило. Затем можно усложнить игру – ввести второе правило. Если игра проводится в помещении, изгородь можно сделать из строительного материала (в один ряд), чтобы малыши перепрыгивали через него (высота 8—10 см). С одной стороны надо устроить выход, откуда будут убегать куры.

Роль сторожа постепенно передается детям: вначале можно привлекать их в качестве помощников сторожа (вместе прогонять кур), затем – передать эту роль полностью.

**Лохматый пес**

Ход игры. Воспитатель изображает лохматого пса. Дети «живут» в одном доме (очерченный прямоугольник или огороженное скамейками место) или в разных домах (сидят на стульчиках).

«Лохматый пес» грызет косточку, потом садится в свою конуру (на стульчик) или ложится на ковер и засыпает (закрывает глаза).

Тогда дети, взявшись за руки и образовав одну цепочку, подкрадываются к нему, произнося следующие слова:

Вот лежит лохматый пес,

В лапы свой уткнувши нос.

Тихо, смирно он лежит,

Не то дремлет, не то спит.

Подойдем к нему, разбудим

И посмотрим, что-то будет?

«Пес» в это время не должен шевелиться, даже когда его легонько трогают, погладить его можно лишь тогда, когда кончили говорить стишок.

Неожиданно для детей «пес» открывает глаза и лает, а малыши убегают и прячутся в своем доме. Пес побегает, полает и снова ложится. Малыши опять выходят из своего дома, и игра начинается сначала.

Правила игры. Дети не трогают пса до тех пор, пока не кончают говорить текст. Пес не шевелится до тех пор, пока его не тронут.

Указания к игре. Важно так рассчитать расстояние между «домом» детей и «конурой», чтобы дети не подошли к ней раньше, чем закончится текст. В противном случае им трудно будет удержаться и не трогать пса раньше времени. Тогда не будет порядка в игре.

Следует постепенно приучать малышей не убегать раньше времени, т. е. воспитывать смелость и выдержку. При проведении этой игры с более старшими детьми можно уменьшить расстояние до конуры, ввести ловлю (пес ловит детей), остальные правила сохраняются.

Роль пса постепенно передается детям.

**Медведь и пчелы**

Материал. Шестигранный заборчик.

Ход игры. Заборчик, стоящий на участке, изображает улей, в котором живут «пчелы» (дети). Воспитатель в роли медведя прячется за дерево или куст.

«Пчелы» вылетают из улья собирать мед. Они летают по участку и жужжат. Вдруг появляется «медведь». Он ходит, переваливаясь с ноги на ногу, принюхивается к меду. «Пчелы» при его появлении залетают в улей (в шестигранник), а «медведь» подходит к улью и пытается зачерпнуть лапой мед. «Пчелы» жужжат, жалят медведя (стараются дотронуться до руки воспитателя, когда он просовывает ее между перекладин). Воспитатель делает вид, что пчелы его ужалили, трясет «лапой» и убегает. Пчелы снова вылетают за медом, и игра повторяется.

Правила игры. При появлении медведя улетать в улей (бежать к заборчику-шестиграннику), а когда он уходит, вылетать за медом. Летать по всей площадке и не толпиться возле заборчика.

Указания к игре. «Медведь» должен прятаться подальше от улья, чтобы малыши не боялись бегать по всей площадке. Чтобы приучать их быть смелее и бегать подальше от улья, можно в противоположной от шестигранника стороне площадки (приблизительно в 25—30 шагах) нарисовать на земле сад (прямоугольник), куда «пчелы» прилетают за медом.

Медведь должен дать пчелам возможность спрятаться в улье – его движения неторопливые, спокойные, ярко рисующие образ косолапого мишки-лакомки.

**Серый волк**

Ход игры. Одного из играющих назначают волком и отводят в логово (для этого очерчивают часть площадки), остальные дети изображают козочек, которые пасутся на лугу, пощипывают травку и приговаривают:

Щиплем, щиплем травку,

Волка не боимся,

Съедим всю муравку,

Скорей разбежимся.

После того как сказано последнее слово, «волк» выскакивает из логова и ловит козочек. Когда волк поймает двух козочек, назначают нового волка и начинают играть сначала.

Правила игры. Бежать и ловить следует только после того, как расскажут стишок до конца.

Указания к игре. В эту игру следует играть весной или летом, когда малышей не стесняет лишняя одежда и когда они уже спокойно могут прыгать и бегать в коллективе. Игра требует большей выдержки и самостоятельности, чем предыдущие, так как здесь вводится ловля. Кроме того, дети сами должны помнить правила игры и последовательность действий, в предыдущих же играх о предстоящих действиях им напоминал воспитатель.

Когда дети будут знакомиться с игрой, важно, чтобы воспитатель вместе с ними был козочкой и произносил текст. Своим примером он поможет малышам уяснить правила игры. В дальнейшем участие воспитателя в этой роли необязательно – он может быть волком или бабушкой, которая выгоняет козочек пастись. Последняя роль дает возможность участвовать в игре лишь для удовольствия детей, которые в основном самостоятельно выполняют все движения, соблюдают правила игры. Они нуждаются в помощи главным образом при выборе того, кто будет волком. Им может стать тот, кого назовет предыдущий волк или все дети, либо тот, кого выберут при помощи считалочки.

**Пузырь**

Ход игры. Дети стоят тесным кругом и «надувают пузырь»: наклонив голову, дуют в кулачки, составленные один под другим – трубочкой. При этом они выпрямляются и набирают воздух, а потом, снова наклоняясь, произносят «ф-ф-ф», выдувая воздух в свою трубку (действие повторяют всего 2—3 раза). При каждом раздувании дети делают шаг назад, будто пузырь немного надулся. Затем все берутся за руки и постепенно расширяют круг, двигаясь назад и произнося следующие слова:

Раздувайся, пузырь,

Раздувайся, большой…

Оставайся такой,

Да не лопайся.

Пока дети произносят текст, образуется большой растянутый круг. Воспитатель говорит, что пузырь получился красивый, большой, и отправляется проверять, хорошо ли надут пузырь, прочный ли он (он соединяет при этом руки своих ближайших соседей и заходит в круг). Воспитатель дотрагивается до каждой пары соединенных рук и в каком-нибудь месте останавливается и говорит: «Воздух, выходи». Все дети, не отпуская рук, сбегаются к центру, произнося «тс…тс…». Затем пузырь снова надувают, и игра повторяется сначала.

При повторении можно заканчивать игру иначе. Можно сказать: «Лопнул пузырь». Тогда дети разрывают сцепленные руки и присаживаются на корточки, произносят «хлоп!» и делают хлопок руками. Воспитатель отправляется чинить пузырь: он обходит детей и дотрагивается до каждого, ребенок, до которого дотронулся воспитатель, встает и подходит к центру. Постепенно снова образуется маленький круг, и можно начинать игру сначала.

Указания к игре. Эта игра особенно хорошо проходит в смешанной группе, где имеются более старшие дети, или в тех случаях, когда к малышам приходят в гости дети старшей группы и играют вместе.

Можно играть и с одними малышами, но это не та игра, с которой следует начинать первые коллективные игры с правилами.

Лучше познакомить малышей с игрой, начиная ее с маленькой группой во время прогулки и затем постепенно охватывая остальных детей (движение назад в круге малышей обычно затрудняет – они рвут круг, и стройность игры нарушается).

**Догони мишку**

Материал. Большой плюшевый мишка.

Ход игры. У воспитателя в руках мишка. Он подходит к малышам, сидящим на стульчиках, и говорит:

– Сейчас мишка покажет, кто его будет ловить.

Обходит малышей и мишкиной лапкой дотрагивается до 2—3 детей. Следует команда «ловите мишку!», и воспитатель бежит с мишкой на руках, а выбранные дети его догоняют.

Побегав немного, воспитатель дает себя поймать. Поймавшие мишку берут его за лапки и ведут к детям. Мишка опять показывает, кому догонять. Так по очереди мишку ловят все дети. Постепенно количество ловящих увеличивается, чтобы не приходилось долго ждать своей очереди.

Под конец мишку ловят все дети. Воспитатель говорит:

– Теперь мишка отдохнет, он устал бегать.

Игра заканчивается.

Правила игры. Догонять можно только тем, до кого дотронулся мишка. Те, кого мишка не выбрал, должен сидеть на скамеечке спокойно, дожидаясь очереди.

Указания к игре. В эту игру можно играть в помещении, а в теплый день – и во дворе. Бежать воспитатель должен не очень быстро и не особенно далеко. Догонять должны каждый раз новые дети.

**Бегите ко мне**

Ход игры. Дети усаживаются в ряд на стульчиках у одной из стен комнаты или на краю площадки. Воспитатель отходит подальше от детей и говорит:

– Бегите ко мне!

При этом он манит их руками:

– Бегите, бегите, бегите!

Дети бегут, а воспитатель охватывает их распростертыми руками и говорит:

– Прибежали?! Ну, теперь бегите назад.

Дети бегут к стульчикам и садятся на них.

Когда все успокоятся и отдохнут, воспитатель снова зовет:

– Отдохнули? Ну, бегите опять ко мне!

Игра повторяется.

Правила игры. Бежать только тогда, когда позовет воспитательница. Когда она скажет бежать назад, надо добежать до стульчиков и сесть.

Указания к игре. Эта игра очень примитивна по своим движениям и правилам. В то же время она хорошо организует малышей и доставляет им удовольствие. Такая игра может проводиться с самыми маленькими детьми, впервые поступившими в детский сад.

В дальнейшем в нее можно вносить разные дополнения, которые послужат отдыхом после бега и внесут в нее разнообразие. Например, когда дети усядутся на стульчиках, воспитатель идет к ним в гости. Предлагает детям:

– Покажите ваши ручки.

Дети протягивают руки, а воспитатель каждому «кладет конфетку» (легонько хлопает по ладошке). В другой раз он просит показать ножки и, дотрагиваясь кулаком до их коленок, произносит «тук, тук!». В остальном игра проводится, как описано выше.

Вариант игры. Дети сидят на стульчиках. Воспитатель отходит подальше и зовет:

– Бегите ко мне, лошадки!

Дети бегут к воспитателю, поднимая ноги повыше. Второй раз воспитатель зовет зайчиков, и дети вприпрыжку на двух ногах скачут к ней (надо подойти к ним ближе). В третий раз воспитатель зовет котят, и дети на четвереньках прибегают к нему.

Такой вариант более сложен по движениям и проводится с более старшими детьми. В игре с младшими детьми некоторые движения можно заменить, если они покажутся трудными. Например, вместо лошадок могут прилететь птички, вместо зайчиков – прибежать курочки и т. п.

**Мячик**

Ход игры. Игра проводится зимой на улице с отдельными детьми, которые хотят согреться.

Ребенок, изображая мяч, прыгает на месте на двух ногах, а воспитательница, делая над его головой движения ладонью вверх и вниз, приговаривает:

Мой веселый звонкий мяч,

Ты куда помчался вскачь?

Красный, желтый, голубой…

Не угнаться за тобой…

После этих слов мячик убегает, а воспитатель или тот, кого он назовет, его ловит. Если играют несколько детей, они становятся вокруг мячика и прыгают вместе с ним. Когда мячик убегает, дети его ловят. Кто первый поймает, становится мячиком и идет в середину круга.

Указания к игре. Играть можно и без ловли, тогда воспитатель использует другие слова:

Серый мячик из резинки

Скачет, скачет без запинки.

Низко, низко, низко, низко,

От земли совсем уж близко!

**Пятнашки с ленточками**

Материал. Разноцветные ленточки по числу играющих.

Ход игры. К спине каждого из играющих детей прикрепляется ленточка (к воротнику). Воспитатель становится пятнашкой. Дети разбегаются во все стороны, а пятнашка их ловит. Воспитатель дает детям немного побегать, затем вытаскивает ленточку из-за воротника у кого-нибудь из детей. Лишившийся ленточки становится пятнашкой, а его ленточку воспитатель прикрепляет к своему пояску. Пятнашка выдергивает еще чью-либо ленточку и прикрепляет к себе за воротник, а ловит детей новый пятнашка и т. д.

Правила игры. Дети убегают от пятнашки, не допуская, чтобы он вытащил ленточку. Лишившийся ленточки становится пятнашкой.

Указания к игре. Эта игра приучает малышей убегать от ловящего, в то время как обычно они, наоборот, вертятся подле него, чтобы их скорее поймали. Кроме того, детям нравится бегать с развевающимися разноцветными «хвостиками», придающими игре красочность и особую веселость.

**Кто скорее добежит**

Материал. Флажок в качестве ориентира (на прогулке можно использовать дерево или куст).

Ход игры. Все малыши становятся в один ряд. Воспитатель показывает им на дерево или флажок, заметный всем, и говорит:

– Кто скорее добежит до елки (березы, флажка и т. п.)?

Дети (вместе с воспитателем) 3 раза хлопают в ладоши и бегут. Затем они возвращаются, и игра повторяется, но место, куда надо добежать, меняется (флажок переносится в другое место, вместо одного дерева намечается другое и т. д.).

Правила игры. Бежать нужно к указанному месту. Прежде чем бежать, надо 3 раза хлопнуть в ладоши.

Указания к игре. Игру можно проводить на воздухе в разное время года. Летом можно бежать к цветам, собранным детьми в букетики и разложенным подряд (с промежутками) на траве или на скамейке.

Можно связать игру с различением деревьев (один раз бежать к елке, другой раз – к березе). Детей надо расставить посвободнее, чтобы они не мешали друг другу во время бега. Добиваться, чтобы дети выполняли второе правило игры и не бежали до тех пор, пока не хлопнут 3 раза, следует постепенно.

Если играющих много, их можно разделить на две группы: одни бегут, другие в это время отдыхают и смотрят. Когда первая группа добежит до нужного места, они могут там посидеть и отдохнуть после бега. При этом они будут следить за тем, кто добежит раньше из детей второй группы.

Расстояние должно быть небольшое, приблизительно 25—30 шагов, чтобы малыши не устали.

Площадка, где бегают дети, должна быть ровной, без пней и ямок. Малышей необходимо предупредить, чтобы они смотрели под ноги, когда бегут. Если дети очень маленькие, в игру вносится изменение: надо сказать не «кто раньше добежит», а «побежим к флажку» (или цветочкам и др.), делая акцент не на быстроте, а на том, куда бежать.

Если игра проводится впервые, воспитатель сначала должен дойти с детьми до того места, куда надо бежать, чтобы каждому было понятно, что от него требуется. Можно попросить 1—2 детей добежать до этого места и посмотреть, куда они побегут.

**Игра с мячом**

Материал. Яркий большой мяч.

Варианты игры

1. Дети садятся на пол по кругу и прокатывают мяч друг к другу. Воспитатель показывает детям, как отталкивать мяч двумя руками, чтобы он катился в нужном направлении.

2. Дети стоят полукругом, а воспитатель бросает им мяч по очереди. Если ребенок поймал мяч, он присаживается на корточки и катит мяч обратно к воспитателю. Если не поймал, он бежит за мячом и приносит его воспитателю.

3. Воспитатель берет мяч и предлагает 2—3 детям поиграть с ним. Дети встают против воспитателя на расстоянии 80—100 см. Воспитатель поочередно бросает мяч, командуя «лови!». Дети ловят мяч и бросают его обратно воспитателю.

Указания к игре. Игра проходит живее с группой из 8—10 человек. Желательно, чтобы мячи были разные. Если это невозможно, вводится правило – догонять любой мячик, не разбирая, кто его бросил.

**К куклам в гости**

Материал. Куклы (по числу играющих).

Ход игры. На ковре на стульчиках сидят куклы (8—10, по числу играющих). Пригласив детей играть, воспитатель говорит, что сейчас они пойдут к куклам в гости, и показывает, где куклы сидят. Дети вместе с воспитателем спокойно подходят к куклам, здороваются с ними. Педагог предлагает взять кукол и потанцевать с ними. Попрыгав немного с куклами, дети сажают их на место и возвращаются «домой».

При повторении игры дети могут пойти в гости к мишкам, зайцам (педагог предварительно размещает их в другой части комнаты). С этими игрушками дети возвращаются «домой» и играют с ними как хотят.

**Где звенит?**

Материал. Колокольчик.

Ход игры. Дети стоят лицом к стене. Помощник воспитателя прячется в другом конце комнаты и звонит в колокольчик. Воспитатель говорит детям: «Послушайте, где звенит, и найдите колокольчик». Когда дети находят колокольчик, воспитатель хвалит их, а затем предлагает снова повернуться к стене. Помощник воспитателя опять звонит в колокольчик, спрятавшись уже в другом месте.

**По дорожке (тропинке)**

Материал. При проведении игры в помещении: несколько флажков или игрушек.

Ход игры. Воспитатель подзывает к себе детей и показывает, какая ровная дорожка нарисована (две параллельные линии на расстоянии 20—30 см). Затем детям предлагается погулять по этой дорожке, но не заходить за черту. Дети идут друг за другом в одном направлении и в том же порядке возвращаются обратно.

Эту игру хорошо проводить на улице. Лучше одновременно привлекать к игре 5—6 человек, чтобы дети не наталкивались друг на друга.

Осенью на участке можно направить дорожку к дереву, предложив детям пройти по ней и принести 2—3 листочка. Это оживит игру. В помещении можно в конце дорожки разместить флажки или какие-либо игрушки, чтобы дети их приносили.

Правила. Двигаясь по тропинке, не заходить за черту. Передвигаться туда и обратно в одном и том же порядке, не толкаться.

**По мостику через ручеек**

Материал. Доска длиной 2—3 м, шириной 25—60 см.

Ход игры. Воспитатель чертит две линии (в помещении можно использовать шнуры) и говорит детям, что это река, затем кладет через нее доску, мостик, и предлагает:

– Поучимся ходить по мостику!

Наблюдая, чтобы дети шли только по доске не наталкиваясь друг на друга, воспитатель напоминает, что идти надо осторожно, чтобы не упасть в реку. Дети проходят по доске в одну и другую сторону 2—3 раза.

Правила. Идти по мостику осторожно, стараясь не упасть «в реку», не толкаться.

**Принеси флажок (Перешагни через палку)**

Материал. Флажки (по количеству играющих).

Ход игры. Собрав группу детей (4—6 человек), воспитатель показывает им флажки и предлагает поиграть ими. Дети становятся около черты, проведенной на некотором расстоянии от стены. С противоположной стороны площадки (комнаты) воспитатель ставит стул и кладет на него флажки. Между чертой и стулом раскладываются палки (2—3) на расстоянии 1 м друг от друга. Воспитатель поочередно называет тех, кто пойдет за флажком, и следит, чтобы каждый аккуратно перешагивал через препятствия. Взяв со стульчика один флажок, ребенок тем же путем возвращается обратно.

Когда все дети вернутся с флажками, воспитатель предлагает поднять их и помаршировать (воспитатель может ритмично ударять в бубен или приговаривать «раз-два, раз-два»).

Затем игра проводится с другой группой детей.

Правила. Идти за флажком должен только тот, кого назвали. Брать со стула только один флажок.

**Догони мяч**

Материал. Корзина с мячами (количество мячей соответствует количеству участников).

В варианте игры вместо мячей используются разноцветные деревянные или пластмассовые шары.

Ход игры. Воспитатель показывает детям корзину с мячами и предлагает встать рядом с ней вдоль одной из сторон площадки. Затем со словами «догоните мячи!» выбрасывает их из корзины, стараясь, чтобы они покатились в разные стороны, подальше от детей. Дети бегут за мячами, берут их и кладут в корзину.

 Конец бесплатного ознакомительного фрагмента.

Осуществляя поиск решения тех или иных двигательных задач в подвижных играх, дети получают знания самостоятельно. Знания, добытые собственными усилиями, усваиваются сознательно и прочнее запечатлеваются в памяти. Решение разнообразных задач рождает веру в свои силы, вызывает радость от самостоятельных маленьких открытий.

При умелом руководстве воспитателя подвижной игрой успешно формируется творческая активность детей: они придумывают варианты игр, новые сюжеты, более сложные игровые задания.

Каждый играющий должен знать свою задачу и в соответствии с ней исполнять воображаемую роль в предлагаемой ситуации. Вхождение в роль формирует у детей способность представить себя на месте другого, мысленно перевоплотиться в него; позволяет испытать чувства, которые в обыденных жизненных ситуациях могут быть недоступны. Поскольку игра включает активные движения, а движение предполагает практическое освоение реального мира, игра обеспечивает непрерывное исследование, постоянный приток новых сведений. Таким образом, подвижная игра является естественной формой социального самовыражения личности и творческого освоения мира.

В ряде игр от детей требуется умение придумать варианты движений, различные комбинации их (игры типа «Сделай фигуру», «День и ночь», «Обезьяна и охотники» и др.). Первоначально ведущую роль в придумывании вариантов движений играет педагог. Постепенно он подключает к этому детей. Вхождению в роль, образной передаче характера движений способствует придумывание ребятами упражнений на заданную тему, например, упражнений, имитирующих движения животных, птиц, зверей (цапля, лисичка, лягушка), или задание придумать и назвать упражнение, а затем выполнить его («Рыбка», «Снегоочиститель» и др.).

Важную роль в развитии творческой деятельности детей играет привлечение их к составлению вариантов игр, усложнению правил. Поначалу ведущая роль в этом принадлежит воспитателю, но постепенно детям предоставляется все больше самостоятельности. Так, проводя игру «Два Мороза», воспитатель сначала предлагает такой вариант: тот, кого «Морозы» осалят, остается на месте, а дети, перебегая на противоположную сторону, не должны задевать «замороженных». Затем педагог усложняет задание: убегая от «Морозов», дети должны дотронуться до «замороженных» товарищей и «отогреть» их.

После этого воспитатель предлагает детям самим придумать вариант игры. Из предложенных вариантов выбираются наиболее интересные; например, дети решили, что «Морозам» будет труднее «заморозить» спортсменов, поэтому во время перебежек дети имитируют движения лыжников, конькобежцев.

Используя метод творческих заданий, воспитатель постепенно подводит детей к придумыванию подвижных игр и самостоятельной их организации. Например, Дима Е., 6 лет, побывал летом вместе с родителями в альпинистском лагере и, придя в детский сад, предложил новую игру, которую назвал «Альпинисты». Интересно, что начал он объяснение игры с сюжетного рассказа: «На огромной территории нашей родины есть глубокие реки и озера, безводные пустыни, широкие равнины и высокие горы. Горы упираются своими вершинами в небо. У подножия гор летом стелется трава, на вершинах в это время белеют снеговые шапки, которые не тают даже в сильную жару, потому что наверху очень холодно. Чтобы подняться к вершине, надо пройти по узким горным тропинкам (скамейки), пролезть в пещеру (поставленные в ряд дуги), перепрыгнуть через трещины в скале (перепрыгнуть через веревку) и, наконец, забраться на вершину (залезть на гимнастическую лестницу). Победит та группа, которая первой покорит вершину».

Таким образом, показателем творчества детей в игре является не только быстрота реакции, умение войти в роль, передавая свое понимание образа, самостоятельность в решение двигательных задач в связи с изменением игровой ситуации, но и способность к созданию комбинаций движений, вариантов игр, усложнению правил. Высшим проявлением творчества является придумывание ребятами подвижных игр и умение самостоятельно их организовывать.

В подготовительной к школе группе, наряду с сюжетными и несюжетными играми, проводятся игры-эстафеты, спортивные игры, игры с элементами соревнования.

Дети подготовительной группы должны знать все способы выбора ведущих, широко пользоваться считалками.

Важно использовать игры не только для совершенствования двигательных навыков, но и для воспитания всех сторон личности ребенка. Продуманная методика проведения подвижных игр способствует раскрытию индивидуальных способностей ребенка, помогает воспитать его здоровым, бодрым, жизнерадостным, активным, умеющим самостоятельно и творчески решать самые разнообразные задачи.