



Подвижные игры для детей 5-7 лет

«Стой!»

Дети бегают по площадке в разных направлениях. По сигналу: «Стой!» они останавливаются и замирают на месте. По сигналу: «Можно бежать!» игра продолжается. Дети, которые не отреагировали сразу на сигнал, на усмотрение воспитателя должны выполнить любые движения (приседания, прыжки, наклоны и т.д.).

«Догони свою пару»

Дети встают парами один за другим на расстоянии 2–3 шагов на одной стороне площадки. По сигналу воспитателя первые в парах бегут на другую сторону площадки, вторые догоняют (каждый своего партнера). В обратную сторону дети меняются местами (первые догоняют вторых).

«Ловишки-перебежки»

На одной стороне за линией встают дети. На противоположной стороне также проведен черта. На середине между линиями находится «ловишка». После слов: «Раз, два, три, лови!» дети перебегают на другую сторону площадки, «ловишка» их ловит. Тот, до кого «ловишка» дотронется, считается пойманным, он также становится «ловишкой».

«Кто обгонит?»

На одной стороне площадки дети стоят в одну шеренгу с мячами в руках. По команде: «Марш!» дети бегут, подбрасывая мячи над головой, на противоположную сторону площадки. Побеждает тот, кто, не уронив мяч, прибежит первым.

«Ловишки с приседанием»

Выбирают «ловишку». По сигналу: «Раз, два, три – беги!» дети разбегаются по площадке, а «ловишка» старается их поймать (коснуться рукой). Нельзя ловить того, кто успел присесть и дотронуться рукой до земли. Когда будет поймано трое детей, выбирают нового «ловишку». Игра повторяется 3–4 раза.

«Веселые соревнования»

Играющие встают в 3–4 колонны у общей черты. Впереди каждой колонны в 4–5 шагах поставлены гимнастические скамейки, дальше на полу обручи. По сигналу первые бегут к скамейкам, проползают по ним указанным способом (на животе, на коленях и ладонях), слезают, – подбегают к обручам, пролезают в них, кладут обручи на пол и быстро возвращаются в конец колонны. Бегут вторые из колонн и т.д. Выигрывают игроки, выполнившие задание раньше других.

Правила: ползти указанным способом до конца скамейки; обруч класть на пол, не бросать.

«Веровочка»

На землю кладут веревочку длиной не менее 1 м, на расстоянии 5–6 м от ее концов ставят флажки, кубики или другие предметы. Двое детей встают у концов веревочки лицом к своим флажкам. По сигналу воспитателя: «Раз, два, три – беги!» дети бегут каждый к своему флажку, стараясь обежать его как можно быстрее, вернуться к веревочке и дернуть ее за конец в свою сторону. Побеждает тот, кому это удалось сделать первым. Вместо веревочки можно использовать скакалку. При подборе пар для игры воспитатель должен учитывать физическую подготовленность детей. Важно, чтобы дети в парах были примерно равны по силам.



«Бег в мешке»

Дети встают на одной стороне площадки, держа в руках мешки. По команде: «Беги!» они быстро влезают в мешки и начинают бег до линии на противоположной стороне. Побеждают дети, прибежавшие первыми.

«Посадка картофеля»

Дети встают в две колонны, расстояние между колоннами 3–4 шага. Перед колоннами проводится линия старта. У детей, стоящих в колоннах первыми, в руках по мешочку с 5–6 картофелинами. Напротив колонн, в 10 м от стартовой линии, чертятся 5–6 небольших кружков в ряд. По сигналу воспитателя первые игроки бегут к своим кружкам, раскладывают картофелины по одной в кружок, возвращаются обратно и передают пустые мешочки следующим. Те бегут к кружкам, собирают картофелины в мешочки, возвращаются и передают следующим по очереди игрокам мешочки с картофелем. Таким образом, одни «сажают» картошку, другие ее «собирают». Выигрывает та колонна, все игроки которой раньше выполняют задание. Первые игроки бегут по сигналу воспитателя; стоящие вторыми, третьими и т.д. могут бежать только тогда, когда получают в руки мешочек.

«Ловишки-елочки»

Дети произвольно располагаются на площадке, «ловишка» стоит в середине. По сигналу: «Раз, два, три – лови!» все разбегаются по площадке, уворачиваются от «ловишки». Ребята стараются выручать друг друга, так как «ловишке» нельзя запятнать тех детей, которые встанут лицом друг к другу и, вытянув руки в стороны вниз, будут изображать елочку.

«Ручные пятнашки»

Один ребенок кладет руки на стол ладонями вверх, другой сидит напротив и держит руки на столе ладонями вниз. Он быстрым движением старается коснуться своими ладонями ладоней партнера, «запятнать» их, тот отдергивает руки. Если «пятнашке» удастся коснуться ладоней товарища, играющие меняются ролями. Кто дотронулся большее число раз, тот и выиграл.

«Ладочки»

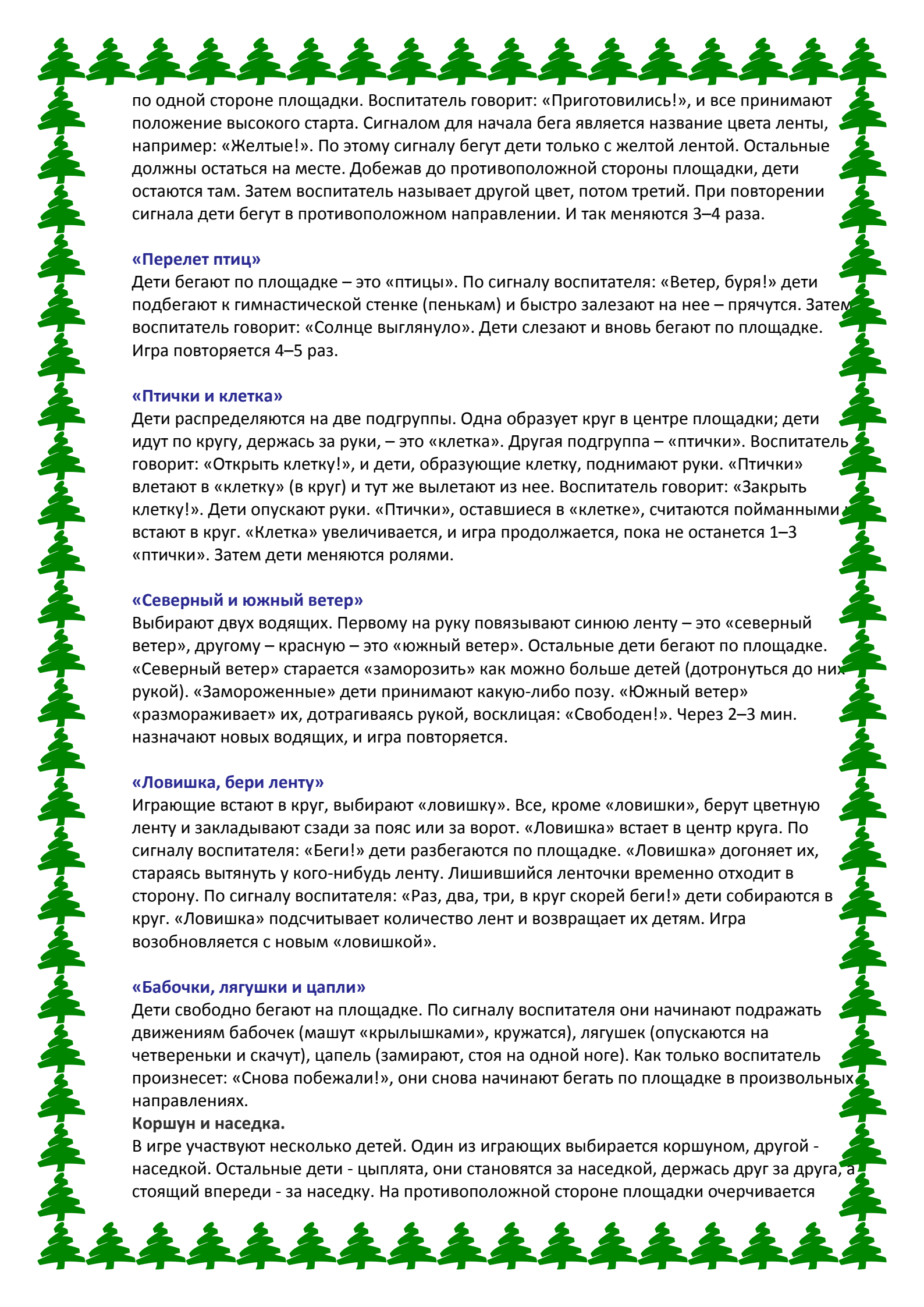
Двое играющих встают друг против друга. Они одновременно хлопают в ладошки, а потом соединяют их перед собой (правую – с левой, левую – с правой). Далее ладони соединяют крест-накрест: правую – с правой, левую – с левой. Наконец хлопок – и снова ладони вместе! Сначала эти движения проделываются медленно, а потом все быстрее и быстрее до тех пор, пока ладони не спутаются. Тогда игра начинается сначала.

«Наперегонки парами»

Дети распределяются на пары, берутся за руки и встают на одной стороне площадки. По сигналу воспитателя они бегут до противоположной стороны. Побеждает пара, которая добежала быстрее других, не разъединив рук. Игра проводится 4–5 раз. При повторении игры дети могут соединять руки крест-накрест.

«Синие, красные, желтые»

Дети берут ленты трех или двух цветов, повязывают их друг другу на руку (или заправляют конец ленты сзади под резинку спортивных брюк). Затем все выстраиваются вдоль линии



по одной стороне площадки. Воспитатель говорит: «Приготовились!», и все принимают положение высокого старта. Сигналом для начала бега является название цвета ленты, например: «Желтые!». По этому сигналу бегут дети только с желтой лентой. Остальные должны остаться на месте. Добежав до противоположной стороны площадки, дети остаются там. Затем воспитатель называет другой цвет, потом третий. При повторении сигнала дети бегут в противоположном направлении. И так меняются 3–4 раза.

«Перелет птиц»

Дети бегают по площадке – это «птицы». По сигналу воспитателя: «Ветер, буря!» дети подбегают к гимнастической стенке (пенькам) и быстро залезают на нее – прячутся. Затем воспитатель говорит: «Солнце выглянуло». Дети слезают и вновь бегают по площадке. Игра повторяется 4–5 раз.

«Птички и клетка»

Дети распределяются на две подгруппы. Одна образует круг в центре площадки; дети идут по кругу, держась за руки, – это «клетка». Другая подгруппа – «птички». Воспитатель говорит: «Открыть клетку!», и дети, образующие клетку, поднимают руки. «Птички» влетают в «клетку» (в круг) и тут же вылетают из нее. Воспитатель говорит: «Закреть клетку!». Дети опускают руки. «Птички», оставшиеся в «клетке», считаются пойманными и встают в круг. «Клетка» увеличивается, и игра продолжается, пока не останется 1–3 «птички». Затем дети меняются ролями.

«Северный и южный ветер»

Выбирают двух водящих. Первому на руку повязывают синюю ленту – это «северный ветер», другому – красную – это «южный ветер». Остальные дети бегают по площадке. «Северный ветер» старается «заморозить» как можно больше детей (дотронуться до них рукой). «Замороженные» дети принимают какую-либо позу. «Южный ветер» «размораживает» их, дотрагиваясь рукой, восклицая: «Свободен!». Через 2–3 мин. назначают новых водящих, и игра повторяется.

«Ловишка, бери ленту»

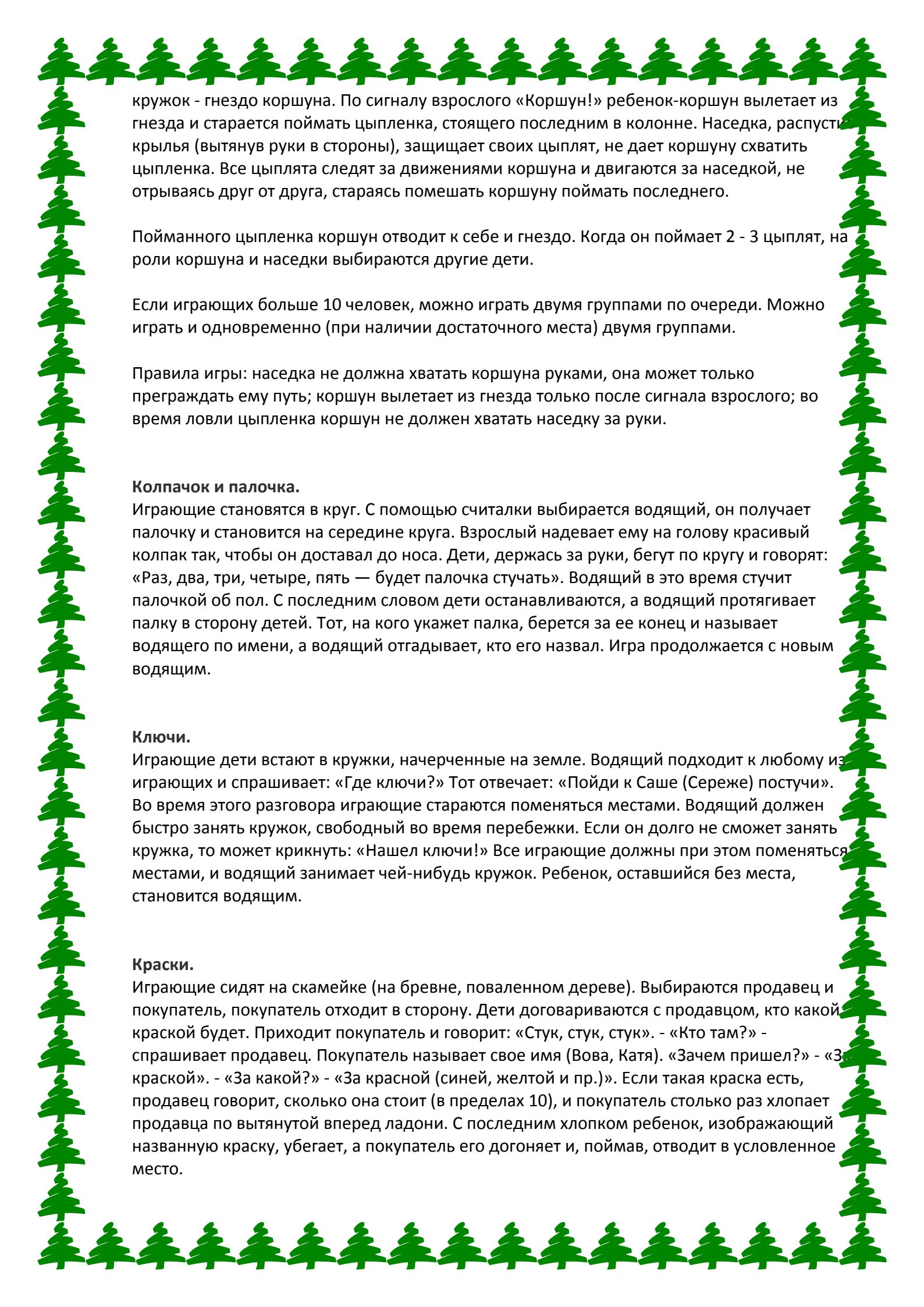
Играющие встают в круг, выбирают «ловишку». Все, кроме «ловишки», берут цветную ленту и закладывают сзади за пояс или за ворот. «Ловишка» встает в центр круга. По сигналу воспитателя: «Беги!» дети разбегаются по площадке. «Ловишка» догоняет их, стараясь вытянуть у кого-нибудь ленту. Лишившийся ленточки временно отходит в сторону. По сигналу воспитателя: «Раз, два, три, в круг скорей беги!» дети собираются в круг. «Ловишка» подсчитывает количество лент и возвращает их детям. Игра возобновляется с новым «ловишкой».

«Бабочки, лягушки и цапли»

Дети свободно бегают на площадке. По сигналу воспитателя они начинают подражать движениям бабочек (машут «крылышками», кружатся), лягушек (опускаются на четвереньки и скачут), цапель (замирают, стоя на одной ноге). Как только воспитатель произнесет: «Снова побежали!», они снова начинают бегать по площадке в произвольных направлениях.

Коршун и наседка.

В игре участвуют несколько детей. Один из играющих выбирается коршуном, другой – наседкой. Остальные дети – цыплята, они становятся за наседкой, держась друг за друга, а стоящий впереди – за наседку. На противоположной стороне площадки очерчивается



кружок - гнездо коршуна. По сигналу взрослого «Коршун!» ребенок-коршун вылетает из гнезда и старается поймать цыпленка, стоящего последним в колонне. Наседка, распусти крылья (вытянув руки в стороны), защищает своих цыплят, не дает коршуну схватить цыпленка. Все цыплята следят за движениями коршуна и двигаются за наседкой, не отрываясь друг от друга, стараясь помешать коршуну поймать последнего.

Пойманного цыпленка коршун отводит к себе и гнездо. Когда он поймает 2 - 3 цыплят, на роли коршуна и наседки выбираются другие дети.

Если играющих больше 10 человек, можно играть двумя группами по очереди. Можно играть и одновременно (при наличии достаточного места) двумя группами.

Правила игры: наседка не должна хватать коршуна руками, она может только преграждать ему путь; коршун вылетает из гнезда только после сигнала взрослого; во время ловли цыпленка коршун не должен хватать наседку за руки.

Колпачок и палочка.

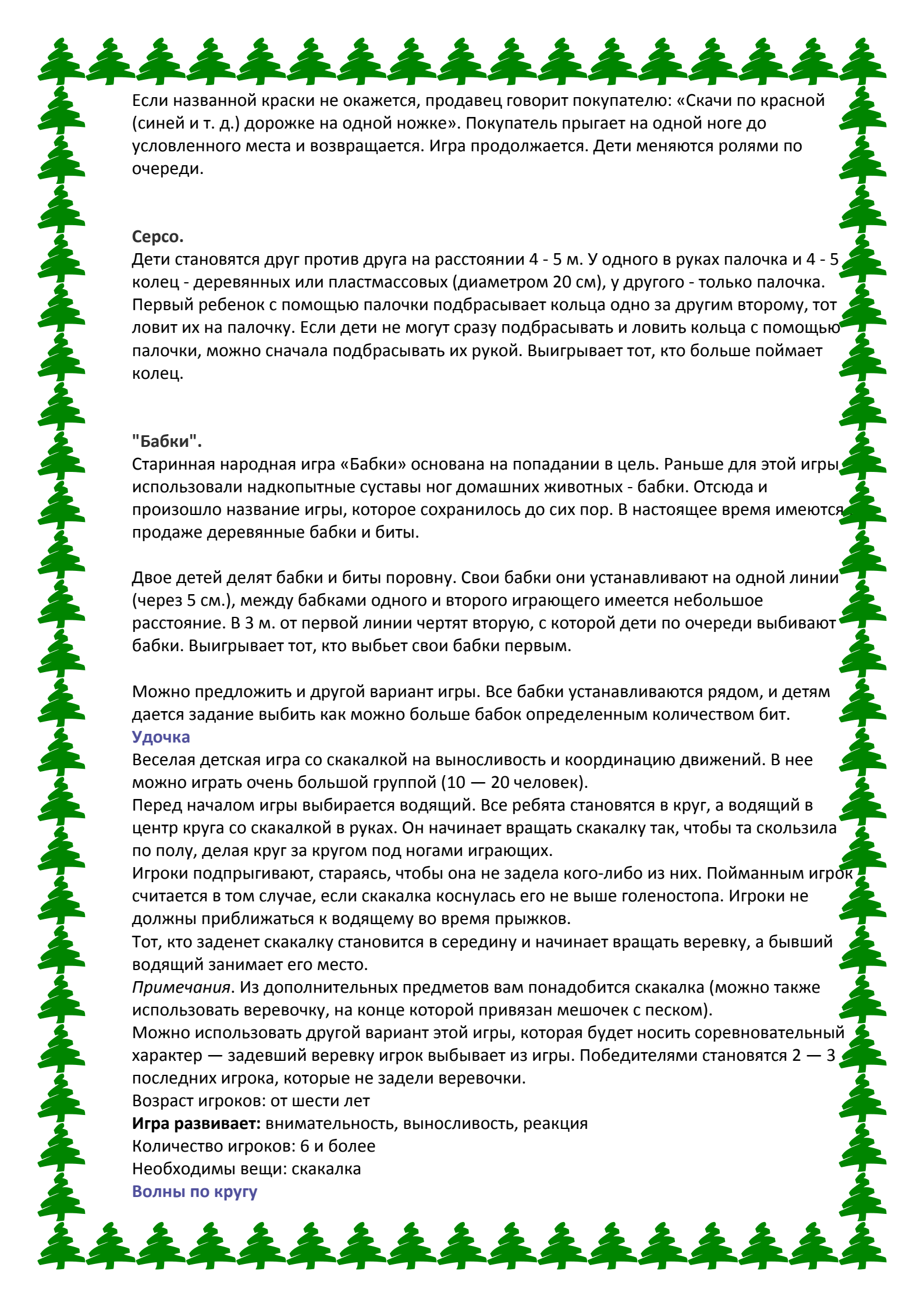
Играющие становятся в круг. С помощью считалки выбирается водящий, он получает палочку и становится на середине круга. Взрослый надевает ему на голову красивый колпак так, чтобы он доставал до носа. Дети, держась за руки, бегут по кругу и говорят: «Раз, два, три, четыре, пять — будет палочка стучать». Водящий в это время стучит палочкой об пол. С последним словом дети останавливаются, а водящий протягивает палку в сторону детей. Тот, на кого укажет палка, берется за ее конец и называет водящего по имени, а водящий отгадывает, кто его назвал. Игра продолжается с новым водящим.

Ключи.

Играющие дети встают в кружки, начерченные на земле. Водящий подходит к любому из играющих и спрашивает: «Где ключи?» Тот отвечает: «Пойди к Саше (Серее) постучи». Во время этого разговора играющие стараются поменяться местами. Водящий должен быстро занять кружок, свободный во время перебежки. Если он долго не сможет занять кружка, то может крикнуть: «Нашел ключи!» Все играющие должны при этом поменяться местами, и водящий занимает чей-нибудь кружок. Ребенок, оставшийся без места, становится водящим.

Краски.

Играющие сидят на скамейке (на бревне, поваленном дереве). Выбираются продавец и покупатель, покупатель отходит в сторону. Дети договариваются с продавцом, кто какой краской будет. Приходит покупатель и говорит: «Стук, стук, стук». - «Кто там?» - спрашивает продавец. Покупатель называет свое имя (Вова, Катя). «Зачем пришел?» - «За краской». - «За какой?» - «За красной (синей, желтой и пр.)». Если такая краска есть, продавец говорит, сколько она стоит (в пределах 10), и покупатель столько раз хлопает продавца по вытянутой вперед ладони. С последним хлопком ребенок, изображающий названную краску, убегает, а покупатель его догоняет и, поймав, отводит в условленное место.



Если названной краски не окажется, продавец говорит покупателю: «Скачи по красной (синей и т. д.) дорожке на одной ножке». Покупатель прыгает на одной ноге до условленного места и возвращается. Игра продолжается. Дети меняются ролями по очереди.

Серсо.

Дети становятся друг против друга на расстоянии 4 - 5 м. У одного в руках палочка и 4 - 5 колец - деревянных или пластмассовых (диаметром 20 см), у другого - только палочка. Первый ребенок с помощью палочки подбрасывает кольца одно за другим второму, тот ловит их на палочку. Если дети не могут сразу подбрасывать и ловить кольца с помощью палочки, можно сначала подбрасывать их рукой. Выигрывает тот, кто больше поймает колец.

"Бабки".

Старинная народная игра «Бабки» основана на попадании в цель. Раньше для этой игры использовали надкопытные суставы ног домашних животных - бабки. Отсюда и произошло название игры, которое сохранилось до сих пор. В настоящее время имеются в продаже деревянные бабки и биты.

Двое детей делят бабки и биты поровну. Свои бабки они устанавливают на одной линии (через 5 см.), между бабками одного и второго играющего имеется небольшое расстояние. В 3 м. от первой линии чертят вторую, с которой дети по очереди выбивают бабки. Выигрывает тот, кто выбьет свои бабки первым.

Можно предложить и другой вариант игры. Все бабки устанавливаются рядом, и детям дается задание выбить как можно больше бабок определенным количеством бит.

Удочка

Веселая детская игра со скакалкой на выносливость и координацию движений. В нее можно играть очень большой группой (10 — 20 человек).

Перед началом игры выбирается водящий. Все ребята становятся в круг, а водящий в центр круга со скакалкой в руках. Он начинает вращать скакалку так, чтобы та скользила по полу, делая круг за кругом под ногами играющих.

Игроки подпрыгивают, стараясь, чтобы она не задела кого-либо из них. Пойманным игрок считается в том случае, если скакалка коснулась его не выше голеностопа. Игроки не должны приближаться к водящему во время прыжков.

Тот, кто заденет скакалку становится в середину и начинает вращать веревку, а бывший водящий занимает его место.

Примечания. Из дополнительных предметов вам понадобится скакалка (можно также использовать веревочку, на конце которой привязан мешочек с песком).

Можно использовать другой вариант этой игры, которая будет носить соревновательный характер — задевший веревку игрок выбывает из игры. Победителями становятся 2 — 3 последних игрока, которые не задели веревочки.


Возраст игроков: от шести лет

Игра развивает: внимательность, выносливость, реакция

Количество игроков: 6 и более

Необходимы вещи: скакалка

Волны по кругу



Волны по кругу — динамичная, веселая игра. Хороша для развития реакции и утилизации излишней энергии детей.

Стулья устанавливаются плотно друг к другу по кругу. Стульев столько, сколько игроков. Один из игроков (водящий) встает в центр круга. Остальные игроки садятся на стулья, а один из стульев остается свободным. Водящий должен успеть сесть на свободный стул, пока другие передвигаются туда—сюда, мешая ему. Когда водящему удастся занять место на стуле, новым водящим становится игрок, который не успел помешать ему. Водящий может отдавать команды участникам «Вправо» (игроки должны переместиться по часовой стрелке на одно место), «Влево» (игроки должны переместиться против часовой стрелки на одно место) или команда «Хаос». При команде «Хаос» участники должны быстро поменяться местами, ведущий старается сесть на любой свободный стул. Игрок, занявший стул, который добыл свободным до команды «Хаос», становится водящим.

Примечания. Можно усложнить игру, разверну стулья наружу. При этом водящий бегаёт снаружи круга и ему запрещается команда «Хаос».

Возраст: от шести лет

Игра развивает: внимательность, ловкость, реакция

Количество игроков: 5 и более

Место игры: помещение

Необходимы вещи: стул

Освободители

Освободители — динамичная игра, хорошо развивающая слух, внимательность, координацию и реакцию у ведущего игрока и ловкость и реакцию у остальных игроков. Образуют круг из стульев, для того чтобы ограничить перемещение игроков. Участник со связанными руками и ногами (пленник) сидит в центре круга, образованного из стульев. Рядом с ним находится игрок с завязанными глазами (охранник). Остальные участники игры (освободители) пытаются освободить пленника, то есть пытаются развязать его. Охранник должен помешать. Задев любого участника, он выводит его из игры, тот должен уйти за круг стульев. Игрок, которому удастся освободить пленного и не быть пойманным, сам становится охранником в следующий раз.

Возраст: от шести лет

Игра развивает: внимательность, координация, ловкость, органы чувств, реакция

Количество игроков: 5 и более

Место игры: помещение

Необходимы вещи: стул, повязка

Самый гибкий

Самый гибкий — подвижная, веселая игра для большой группы детей. Игра помогает развить гибкость и координацию движений.

Ведущий натягивает между двумя столбами или деревьями скакалку (или веревку) на высоте груди игроков. Игроки должны проходить под нее, выгибаясь назад, не задевая веревки.

Каждый раз, когда игроки проходят под веревкой, она опускается ниже на 30 сантиметров. Участник, задевший веревку — выбывает из игры.

Выигрывает тот, кто остался последним.


Возраст игроков: от шести лет

Игра развивает: координация, ловкость

Количество игроков: 2 и более

Необходимы вещи: скакалка

Шапка-невидимка



Шапка-невидимка — динамичная игра с мячом.

Игроки становятся в круг смотря в затылок друг другу, а мячик ложиться посередине этого круга. После этого игроки начинают передавать шапку (игрок у которого шапка передает ее впереди стоящему игроку).

Так передают шапку по кругу, пока кто-то не решит, что его соседу пора стать невидимкой — игрок с шапкой, неожиданно для впереди стоящего, надевает на его голову шапку со словами «Берегись невидимки!» После чего все игроки разбегаются, а невидимка должен добежать до мяча, схватить его и крикнуть «Стой, ни с места!». После этого все игроки останавливаются, а невидимка старается попасть мячом со своего места по любому игроку.

Если невидимка попал по какому-либо игроку, то он бросает шапку и убегает, а игрок (по которому попал невидимка) сам становится невидимкой (т. е. бежит к мячу, надевает шапку и старается попасть по другому игроку и так далее). Если же невидимка (уже неважно какой) промахнулся, то игра начинается заново.

Примечания. Стоя в круге не разрешается оборачиваться назад.

Возраст: от шести лет

Игра развивает: реакция

Количество игроков: 5 и более

Место игры: улица

Необходимы вещи: мяч, головной убор

Цвет

Простая подвижная игра для детей шести —двенадцати лет. В ней могут принимать участие 10 и больше человек.

Перед игрой надо выбрать водящего и договориться о границах игровой площадки, за которую нельзя забегать.

Играющие становятся в линию, а водящий закрывает глаза и становится спиной к игрокам в 5 —6 метрах от них. Затем он громко называет любой цвет (например: красный) и быстро поворачивается к играющим.

Те игроки, у кого есть одежда (или ее элемент) названного цвета, или какой-нибудь другой предмет, хватаются за эти предметы. А те, у кого их нет, убегают.

Задача водящего — догнать и прикоснуться к убегающему (т. е. осалить). После чего, осаленный игрок, становится водящим и все повторяется заново.

Во время игры нельзя выбегать за пределы установленной площадки.

Хвататься за названный цвет надо так, чтобы это видел водящий.

Цвета во время игры повторяться не должны.

Возраст игроков: от шести лет

Игра развивает: внимательность, реакция

Количество игроков: 7 и более

Место игры: улица.

Охота

Охота — активная игра для развития ловкости, раскрепощенности, координации движений для детей старше шести лет. Подходит для большой компании



детей и взрослых, для проведения на вечеринках и праздниках.

На карточках записывают имена всех участвующих в игре игроков. Карточки перетасовываются и раздаются играющим. Игроки танцуют под музыку и в это время следят за тем, чье имя записано на его карточке (добыча), как можно незаметнее. Как только музыка останавливается, охотник должен схватить свою добычу. Но каждый игрок-добыча в свою очередь, должен схватить другого игрока, для которого он является охотником.

После этого карточки могут быть собраны, перетасованы и игра может начаться снова.

Возраст игроков: от шести лет и старше

Игра развивает: ловкость, раскрепощенность, реакция

Количество игроков: 4 и более

Необходимы вещи: бумага, музыка, карандаш

Десятки

Эта игра с мячом широко распространена у детей, особенно девочек. В нее играют 2—3 девочки шести—двенадцати лет. Игра проводится у ровной стены.

Играющие по очереди должны «пройти 10 классов», то есть выполнить 10 заданий и «сдать экзамен».

«Десятый». Игрок бьет 10 раз подряд мячом об стену, мягко отбивая его пальцами, как при игре в волейбол.

«Девятый». Игрок бьет 9 раз подряд мячом об стену, ударяя по мячу ладонями снизу.

«Восьмой». Игрок кидает мяч 8 раз под правую ногу об землю так, чтобы он отскочил к стене, и от нее ловит в руки.

«Седьмой». Игрок повторяет предыдущее упражнение 7 раз, но под левую ногу.

«Шестой». Игрок становится лицом к стене и 6 раз кидает мяч сзади между ногами об землю так, чтобы он отскочил к стене, и от нее ловит в руки.

«Пятый». То же, что в предыдущем упражнении, но стоя спиной к стене. Упражнение повторяют 5 раз.

«Четвертый». Игрок кидает мяч об стену 4 раза так, чтобы он отскочил от нее на землю, с отскока от земли снова бьет об стену, а потом ловит.

«Третий». Ладонями, сложенными лодочкой, игрок бьет 3 раза мяч об стену.

«Второй». Сложенными вместе двумя кулаками игрок бьет мяч об стену 2 раза подряд.

«Первый». Игрок бьет мяч об стену прямым пальцем 1 раз.

«Экзамен» — играющий выполняет по 1 разу элемент каждого упражнения и при этом не должен разговаривать или смеяться. Этим заканчивается первый кон.

Второй кон начинается с «девят», третий — с «восьмер» и так далее. Победителем становится тот, кто первым закончит десятый кон.

В конце каждого упражнения игрок должен поймать мяч в руки, не давая ему упасть на землю.

Если во время игры играющий уронит мяч или ошибется, то он уступает мяч следующему игроку и доигрывает этот кон, когда снова придет его очередь.

Возраст игроков: от шести до пятнадцати лет

Игра развивает: внимательность, координация

Количество игроков: 2 и более

Место игры: улица

Необходимы вещи: мяч, стена

