

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад № 16 города Кропоткин  
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ КАВКАЗСКИЙ РАЙОН

---

**Сборник игр**  
**для детей старшего дошкольного возраста**  
**«Игры из волшебного сундучка»**



**Автор-составитель:**  
Рожкова Л.В., воспитатель

**Кропоткин**  
**2023г.**

## Содержание:

1. Аннотация.....	3
2. Актуальность.....	3
3. Введение.....	4
4. Основная часть.....	5
5. Заключение .....	5
6. Источник.....	6
7. Приложение №1. Подвижные игры.....	7
8. Приложение №2. Малоподвижные игры.....	12
9. Приложение №3. Игры с прыжками.....	19
10. Приложение №4. Игры со скакалкой.....	22
11. Приложение №5. Игры с мячом.....	24
12. Приложение №6. Настольные игры.....	28

## Аннотация

На сегодняшний день педагогика и психология ставят перед системой дошкольного воспитания цель – подготовить гармонично развитого, разносторонне развитого ребёнка к поступлению в школу.

Личные качества ребёнка формируются в активной деятельности, которая является ведущей на каждом возрастном этапе. В дошкольном возрасте такой деятельностью является игра. Уже на ранних и старших возрастных ступенях именно в игре дети имеют наибольшую возможность быть самостоятельными, по своему желанию обобщать со сверстниками, реализовывать и углублять свои знания и умения.

Подобную мысль высказывал и А. И. Горький: «Игра - путь детей к познанию мира, в котором они живут...».

Через игру ребёнок входит в мир взрослых, овладевает духовными ценностями, усваивает предшествующий социальный мир.

**Актуальность** выбранной темы обусловлена тем, что игра занимает важное место в жизни дошкольника, являясь преобладающим видом его самостоятельной деятельности.

В связи с этим основным направлением педагогической работы в дошкольных учреждениях является руководство игрой. В отечественной психологии и педагогике игра рассматривается как деятельность, имеющая очень большое значение для развития ребенка дошкольного возраста; в ней развиваются действия в представлении, ориентация в отношениях между людьми, первоначальные навыки кооперации.

Игра протекает как осмысленная, целенаправленная деятельность, в ходе которой ребенок ставит и реализует значимую для себя цель (приготовить обед кукле-дочке, вылечить мишку и т.п.). При этом цели не являются постоянными, и по мере роста и развития ребенка они изменяются, перестают быть подражательными и становятся более глубоко мотивированными. Содержанием детских игр является жизнь, деятельность и отношения взрослых людей.

Игра является ведущей деятельностью ребенка дошкольного возраста. Наибольший интерес представляет анализ особенностей сюжетно-ролевой игры, поскольку в ней достаточно отчетливо проявляются: знания детей об окружающем мире (в соответствующей содержанию игры области), включая знания о деятельности взрослых; понимание взаимоотношений людей и их действий; умение применить накопленные знания в условиях игры; умение строить и регулировать собственное поведение в соответствии с содержанием игры и умение взаимодействовать с партнерами по игре с учетом своей роли и

их ролей. В игре проявляется также эмоциональное отношение детей к собственной деятельности и к действиям партнеров.

Таким образом, в игре проявляются особенности познавательной, волевой и эмоциональной сфер психической деятельности ребенка.

### **Введение**

Дошкольное детство - короткий, но важный период становления личности. В эти годы ребёнок приобретает первоначальное знание об окружающей жизни, у него начинает формироваться определённое отношение к людям, к труду, вырабатываются навыки и привычки правильного поведения, складывается характер.

Основной вид деятельности дошкольного возраста, как мы уже знаем, является игра, в процессе которой развиваются внимание, память, воображение, дисциплинированность, ловкость и другие качества.

В игре ребёнок формируется как личность; у него развиваются те стороны психики, от которых впоследствии будут зависеть его успешность в учебной и трудовой деятельности, его отношения с людьми.

Игра - самостоятельная деятельность, в которой дети впервые вступают в общение со сверстниками. Их объединяет единая цель, совместные усилия к её достижению, общие интересы и переживания. В игре ребёнок начинает чувствовать себя членом коллектива, справедливо оценивать действия и поступки своих товарищей и свои собственные.

Игра - важное средство умственного воспитания ребёнка. Знания, полученные в детском саду и дома, находят в игре практическое применение и развитие.

Так в игре развиваются творческие способности дошкольника. Интересные игры создают бодрое, радостное настроение, делают жизнь детей полной, удовлетворяют их потребность в активной деятельности.

Качественное педагогическое руководство игровой деятельностью дошкольников состоит в том, чтобы до конца понимать развивающую роль детской игры, знать психологию игровой деятельности, компетентно использовать игровые позиции по отношению к играющим детям. Однако многие исследования показали, что для педагогов ДОУ, особенно для начинающих, своеобразным камнем преткновения является организация и руководство игровой деятельностью. Таким образом, воспитатели должны стараться предоставить ребятам как можно больше возможностей проявлять свою самостоятельность. Иными словами, не навязывать детям игру, но и не оставлять ее без руководства, поскольку самостоятельность даже у старших дошкольников в игре относительна. Поэтому детям нужна поддержка в развитии замысла, уточнение игровых действий, распределение ролей.

### **Основная часть**

Проблема формирования и развития игровой деятельности широко отражается в психолого-педагогической литературе.

Игровая деятельность имеет важнейшее значение для всестороннего развития личности ребёнка, выступает связующим звеном в отношении к познаваемому.

Таким образом, игра при правильном её формировании решает задачи умственного, физического, нравственного, эстетического развития каждого ребёнка. Основная цель методической разработки - будить воображение ребенка, создавать условия для того, чтобы как можно больше изобретательности, творчества проявили сами дети. Каждый вид игры отвечает своим целям и задачам и определяет организацию игрового пространства в группе.

Игра имеет большое образовательное значение, она тесно связана с обучением на занятиях, с наблюдениями в повседневной жизни.

Игра влияет не только на развитие личности в целом, она формирует и отдельные познавательные процессы, и речь, и произвольность поведения. Конечно, дошкольник развивается в разных видах деятельности, но особое значение имеет игра. Она является ведущей деятельностью в дошкольный период, поскольку, никакая другая деятельность не оказывает такого сильного влияния на развитие познавательной деятельности дошкольника.

Среди детских игр любой страны можно найти немало тех, возраст которых составляет уже несколько веков. Именно в эти игры играли, когда были маленькими, наши бабушки и дедушки, мамы и папы. Именно старые игры показывают, насколько богатой может быть фантазия: используя в качестве необходимого оборудования обычные веревочки, бельевая резинка, баночки и камушки, наши бабушки и дедушки играли в прекрасные содержательные игры, тренирующие ловкость, выносливость, точность движений, оттачивающие ум.

### **Заключение**

Социально-коммуникативная компетентность - интегральное качество личности ребенка, позволяющее ему, с одной стороны, осознавать свою индивидуальность и быть способным к саморазвитию, самообучению, а с другой - осознавать себя частью коллектива, общества, уметь выстраивать отношения и учитывать интересы других людей, брать на себя ответственность и действовать, исходя из общих целей, на основе ценностей как общечеловеческих, так и того сообщества, в котором ребенок развивается. Нами был разработан и апробирован годичный комплекс занятий по развитию социально - коммуникативной компетентности в старшем дошкольном возрасте.

Чтобы достичь успеха в командообразующих играх детям приходится учиться взаимодействовать друг с другом, внимательно слушать других, самим изъясняться четко и понятно, мыслить творчески и нестандартно, стараться договариваться, идти на компромисс, а в нужный момент брать на себя ответственность и принимать решение не только за себя, а за всю свою команду. Этим условиям полностью соответствует данная педагогическая

разработка, поскольку в её реализации используется уникальное авторское игровое оборудование, а также необычные и интересные детям задания и упражнения.

*«... ребенок должен играть, даже когда делает серьезное дело. Вся его жизнь – это игра.» (А. С. Макаренко)*

**ИГРАЙТЕ С УДОВОЛЬСТВИЕМ!**

***Источник:***

---

<https://infourok.ru/kartoteka-podvizhnih-igr-igri-nashih-mam-i-babushek-3120311.html>

## Подвижные игры

### 1. «Царь горы»

**Цель:** развитие ловкости, быстроты реакции.

**Описание игры:** в эту игру играли зимой. Для игры нужна была небольшая горка. Выбирали «Царя горы», а остальные были «хомяки». «Царь горы» забирался на горку. «Хомякам» нужно было захватить горку, а «Царь горы» должен был защищать свою территорию. Тот «хомяк», которому удастся захватить территорию, становился «Царем горы». Игра повторялась снова.

### 2. «12 палочек»

**Цель:** развитие ловкости, быстроты реакции.

**Материал:** для игры понадобятся 12 палочек. Палочки укладывают на «катапульту» - небольшую доску, положенную серединой на бревнышко.

**Описание игры:** палочки укладывали на один край «катапульты».

Игра начиналась с выбора водящего. Для этого использовали считалку. Водящий закрывает глаза, считает до 5. В это время кто-то один наступает ногой на другой край «катапульты», чтобы палочки разлетелись в разные стороны. Пока водящий ищет и собирает 12 палочек, остальные игроки прячутся. Затем водящий начинает искать спрятавшихся игроков. Если он кого-то увидел, то кричит его имя и бежит к палочкам, чтобы их коснуться – «застукать» этого игрока. Если он успевает это сделать, то тот, кого назвали, становится водящим в следующей игре. Если игроки во время игры успевают незаметно добежать до «катапульты», то снова наступают ногой, чтобы палочки разлетелись. Водящий заново собирает палочки и ищет спрятавшихся игроков. Игра продолжается до тех пор, пока не будут «застуканы» все игроки.

### 3. «Звонарь»

**Цель:** развитие ловкости, быстроты реакции.

**Материал:** колокольчик.

**Описание игры:** одному игроку - «Звонарю» вешают на шею колокольчик и связывают руки за спиной, чтобы он умышленно не задерживал звук колокольчика. Остальные играющие «слепые» с завязанными глазами ловят «Звонаря». «Звонарь» осторожно увёртывается от «слепых», чтобы не выдать себя звонком. Поймавший «звонаря» меняется с ним местами. Остальные пока отдыхают с развязанными глазами от игры.

### 4. «Жмурки»

**Цель:** развитие ловкости, быстроты реакции.

**Материал:** косынка или шарф.

**Описание игры:** одному из детей завязывали глаза, крутили три раза, потом все разбегались в разные стороны, и водящий должен поймать одно из играющих. Если водящий угадывала по имени пойманного, то он становился «водящим».

### **5. «Кошки-мышки»**

**Цель:** развитие ловкости, быстроты реакции.

**Описание игры:** все играющие вставали в один большой круг. Выбирали «кошку» и «мышку». «Кошка» находилась за кругом, а «мышка» внутри круга. «Кошка» должна была ухитриться и попасть в круг поймать «мышку», а тот, кто впустил «кошку» становился «водящим».

### **6. «Змейка»**

**Цель:** развитие ловкости, быстроты реакции

**Описание игры:** выбирают вожака, берутся за руки и бегут по извилистому направлению за вожаком. Во время бега двое поднимают высоко соединенные руки, чтоб вожак пробрался под ними – образуется выемка. И попавшему в эту выемку необходимо тотчас же обернуться, чтоб цепь получила прежний вид. Далее вожак пробирается через руки всех участвующих в игре, образуется ряд выемок, получается форма змейки.

### **7. «Светофор»**

**Цель:** развитие ловкости, быстроты реакции.

**Описание игры:** на площадке чертили две линии на расстоянии 5-6 м друг от друга. Игроки стояли за одной линией, водящий стоял между линиями примерно посередине, спиной к играющим. Водящий называл какой-то цвет. Если у играющих этот цвет присутствовал в одежде, они беспрепятственно проходили за другую линию. Если такого цвета в одежде не было, то водящий «осаливал» перебегающего игрока. «Осаленный» становился водящим.

### **8. «Тише едешь - дальше будешь»**

**Цель:** развитие ловкости, быстроты реакции.

**Описание игры:** водящий и играющие находились по разные стороны двух линий, которые были прочерчены на расстоянии 5-6 м друг от друга. Задача играющих: как можно быстрее дойти до водящего и дотронуться до него. Тот, кто это сделал, становился водящим. Играющие двигались только по словам водящего: «Тише едешь – дальше будешь. Стоп!». На слово «стоп» все замирали. Если водящий замечал, что кто-то зашевелился, он посылал играющего за черту.

### **9. «Догонялки»**

**Цель:** развитие ловкости, быстроты реакции.

**Описание игры:** Число игроков не ограничено. Один водящий догоняет всех остальных. Кого коснулся рукой, тот становится водящим и догоняет остальных.

### **10. «Чай-чай-выручай»**

**Цель:** развитие ловкости, быстроты реакции.

**Описание игры:** число игроков не ограничено. Водящих может быть 1-3. Водящие догоняют остальных. Кого коснулся водящий рукой, тот останавливается, машет руками и кричит: «Чай-чай-выручай». Остальные игроки должны подбежать к нему и коснуться рукой, тогда все убегает, а в это время водящий не должен подпускать других к «осаленному» игроку. Игра продолжается пока водящие всех не «осалят»



### **11. «Прятки»**

**Цель:** развитие ловкости, быстроты реакции.

**Описание игры:** число игроков не ограничено. Один водящий

отворачивается, остальные разбегаются и прячутся. Водящий ищет всех игроков, кого найдут первым (или последним по договоренности), тот и будет водящим.

### **12. «Платочек»**

**Цель:** развитие ловкости, быстроты реакции.

**Материал:** платочек (салфетка).

**Описание игры:** все игроки садятся на корточки в круг. Водящий бежит у них за спинами по внешнему кругу, держа в руке платочек.

Незаметно он кидает платочек за спиной кого-нибудь из игроков. Если игрок этого не заметил, и водящий, сделав круг, коснулся его, он становится новым водящим. Если игрок заметил подброшенный платок, он хватается за него и бежит по кругу навстречу водящему, стараясь обежав круг занять свое место первым. Если игрок успевает вперед водящего прибежать, то игра продолжается с тем же водящим. Если игрок не успевает, то он – водящий.

### **13. «Два - третий лишний»**

**Цель:** развитие ловкости, быстроты реакции.

**Описание игры:** игроки по два (один спереди - другой сзади) встают по кругу. Два водящих. Первый водящий догоняет второго. Все водящие бегают за линией игроков по кругу. Если один из водящих устал или ему надоело бегать он может встать в любую пару игроков спереди, тогда последний (третий) становится водящим.

### **14. «Казак-разбойники»**

**Цель:** научить детей ориентироваться в пространстве. Игра способствует развитию сообразительности, быстроты и выносливости.

**Материал:** мелки (по одному на каждого игрока одной из команд).

**Описание игры:** Игроки (их может быть много — до 20 человек) делятся на две равные команды. Одна команда — это «казаки», другая — «разбойники». Каждому игроку команды разбойников вручается по мелку. Для начала «разбойники» должны убежать и спрятаться от «казаков». Для этого им дается фора по договоренности (например, команда «казаков» считает до пятидесяти). В течение этого времени «разбойники» разбегаются по игровому полю, оставляя после себя метки — стрелочки, нарисованные мелом, указывающие направление, в котором убегают «разбойники». Каждый «разбойник» помечает таким образом свой собственный путь. Задача «казаков» — найти всех «разбойников». После этого игра начинается заново, но команды меняются ролями.

Если «казаку» удалось запятнать «разбойника», то последний считается пленником, и «казак» отводит его в «тюрьму» (роль «тюрьмы» могут сыграть любая часть площадки, скамейка и т. д.).

При этом пленников надо охранять, поэтому кто-то из «казаков» остается «на часах». Остальные «разбойники» пытаются вызволить их из плена, но это дело рискованное: «казак», сторожащий «тюрьму», может оказаться достаточно ловким, чтобы осалить и «разбойника», пришедшего на подмогу. Впрочем, не только сторожить «разбойника», но и довести его до «тюрьмы» не так-то просто. Дело в том, что по дороге на «казака» могут напасть другие «разбойники» и, осалив его, освободить плененного товарища.

Есть и еще один вариант этой игры: «разбойники» вовсе не оставляют после себя следы, а прячутся и незаметно передвигаются по игровому полю. В этом случае «казакам» приходится быть еще ловчее и внимательнее: они могут также затаиться в определенном месте игрового поля и выслеживать «разбойников», дожидаясь, пока кто-нибудь из них не сделает неосторожное движение и тем самым не выдаст себя.

### **15. «Горелки»**

**Цель:** развить у детей быстроту движений.

**Описание игры:** в ней может принимать участие нечетное число игроков, но не менее 11. С помощью считалки среди игроков выбирается водящий. Остальные игроки строятся в колонну парами. При этом игроки каждой пары встают, держась за руки, затылком друг к другу.

Водящий стоит лицом к игрокам на расстоянии нескольких шагов от первой пары игроков. По команде водящего игроки последней пары расцепляют руки и бегут (каждый со своей стороны колонны). Увернувшись от водящего, который старается поймать одного из игроков, они должны встать во главе колонны, вновь взявшись за руки и повернувшись спинами друг к другу. Если водящему не удалось поймать одного из игроков пары, он повторяет свою попытку, пока она не закончится удачей (при этом каждый раз бегут игроки той пары, которая в колонне оказывается последней). Если же водящему удалось поймать одного из игроков пары, он вместе с пойманным образует новую пару во главе колонны, а оставшийся без пары игрок сам становится водящим.

Мы рассказали об обычных «горелках», но наши бабушки и дедушки играли еще и в «двойные горелки». Принцип игры остается все тем же, но игроки распределяются по парам, образуя не одну, а две колонны. Естественно, что в этом случае количество игроков должно быть, как минимум, в два раза больше, чем в обычных «горелках». Колонны располагаются напротив друг друга на некотором расстоянии (до 30 шагов). В отличие от обычных «горелок», в игре участвует двое водящих, так что исходное количество игроков должно быть четным. По сигналу последние пары обеих колонн расцепляют руки и бегут вперед, причем по одному игроку из каждой пары бежит к противоположной колонне. Игроки должны не просто образовать две пары во главе колонны, не дав себя поймать ведущему, но еще и образовать пару с игроком из противоположной команды.

Примечание. Начинать игру можно не только по сигналу, а после особых приговорок, которые игроки выкрикивают хором.

В качестве подготовительной работы предлагаем разучить с детьми следующие приговорки.

**Русская народная приговорка**

Гори-гори ясно,  
Чтобы не погасло.  
Глянь на небо —  
Птички летят,  
Колокольчики звенят.  
Раз! Два! Три! Беги!

**Приговорка**

Косой, косой,  
Не ходи босой,  
А ходи обутый,  
Лапочки закутай.  
Если будешь ты обут,  
Волки зайца не найдут,  
Не найдет тебя медведь.  
Выходи, тебе гореть!

С. Маршак

## Малоподвижные игры

### *1. «Фанты»*

**Цель:** воспитание чувства товарищества, смекалку.

**Описание игры:** для игры в эту игру собиралось не менее 10 человек. У каждого был свой фант (обычно фантик от конфеты). Выбирался водящий. Игроки становились в круг, а водящего садили в центр круга. Фанты отдавали одному игроку, который стоял за спиной водящего. Тот брал фант и задавал вопрос водящему: «Что этому фанту сделать?». Водящий говорил задание для фанта. Задания, обычно, были творческие: рассказать стих, спеть песню, прокукарекать, рассказать анекдот, пробежать какое-то расстояние и др.

### *2. «Съедобное-несъедобное»*

**Цель:** развитие ловкости, быстроты реакции.

**Материал:** мяч.

**Описание игры:** Играющие встают в круг и начинают перекидывать друг другу мяч, называя при этом различные предметы: съедобные и несъедобные. Если игрок кинул мяч и сказал, например, «яблоко», то другой должен поймать мяч. Если же был назван несъедобный предмет, например, «дом», то мяч нужно отбивать. Игрок, поймавший «несъедобный» мяч или отбивший съедобный, выбывает из игры. Побеждает игрок, продержавшийся дольше всех.

### *3. «Чёрное и белое не носить! Да и нет не говорить!»*

**Цель:** развитие внимания, интеллекта, памяти, быстроты реакции.

**Описание игры:** все участники усаживаются вокруг стола или на стульях, лавках, расставленных возле стены, или садятся в ряд в саду, во дворе, на площадке кого-нибудь - по жребию или по считалке - выбирают вожак. Вожак должен задавать вопросы, а все остальные - отвечать ему. Отвечать нужно быстро, не затягивая ответа, а то и играть будет неинтересно. И поправляться нельзя: что сказал, то и сказал! На вопросы и замечания можно отвечать что угодно, только не произносить слова: черное, белое, да, нет. Кто оговорился, даёт вожаку фант - какую-нибудь из своих вещей: платок, значок, ленточку, монетку, орех и тому подобное. Эти фанты потом надо будет выкупать.

Итак, игра началась! Вожак обходит всех играющих, останавливается перед одним из них и называет условия игры: «Вам бабушка для бала прислала сто рублей. Велела вам черное с белым не носить, «да» и «нет» не говорить. Вы поедете на бал?» Цель ведущего - сбить игрока с толку и заставить нарушить условия. Цель игрока - продержаться как можно дольше. Одежда, средства передвижения, стены, картины, ковры, - все, о чем рассказывается, не должно содержать черных или белых деталей. Ведущий сознательно должен формулировать вопросы так, чтобы было трудно уклониться от ответа «да» или «нет» или избежать слов «черное» – «белое». Он задает вопросы всем игрокам по очереди, но может вести разговор одновременно с двумя играющими. Неопытные игроки очень легко ловятся:

- Вы поедете на бал?
- Поеду.
- Вы, конечно же, будете там улыбаться?
- Нет, не буду! (запретное слово произнесено)

Затем водящий по очереди подходит к другим участникам, произносит четверостишие и задает вопросы. Так он обойдет всех.

Одни не собьются ни разу, другие сбиваются быстро. Кто собьется, тот даёт фант. Выигрывает тот, кто отдал меньше всего фантов. А после игры начинается выкуп фантов. Одному из участников игры накрывают голову платком так, чтобы он фантов не видел, и водящий, поднимая чей-то фант над его головой, спрашивает:

- Что этому фанту сделать?

Пожелания могут быть шуточными:

- Этому фанту надо... проскакать на одной ноге вокруг стола. Этому фанту громко прокукарекать... этому фанту спеть любимую песню.

#### **4. «Кольцо-колечко»**

**Цель:** развитие ловкости, быстроты реакции.

**Материал:** колечко или маленький камушек.

**Описание игры:** все рядком сидели на лавочке, сложив ладони перед собой лодочкой. Водящий обходил всех, точно так же сложив ладони, только у него в них был спрятан маленький предмет – колечко или ещё что-нибудь. Этот предмет тайно клали в «лодочку» одного из сидящих. Потом водящий отходил и говорил: «Кольцо-колечко, выйди на крылечко!» Другие должны были догадаться, кому положили колечко, и не дать ему встать. Тот, кому удавалось встать со скамейки, становился водящим.

#### **5. «Краски»**

**Цель:** развитие ловкости, быстроты реакции.

**Описание игры:** один из игроков назначался «монахом», еще один – «продавцом», остальные были «красками». Каждая из «красок» загадывала себе какой-нибудь цвет и тихонько сообщала его «продавцу». «Краски» и «продавец» садились на длинную скамейку. «Монах» подходил к ним и говорил: «Тук-тук!» «Продавец» спрашивал: «Кто там?» – «Я монах в синих штанах!» «Продавец» интересовался: «За чем пришел?» – «За краской!» – «За какой?» Здесь монах называл какой-нибудь цвет. Если такой краски нет, «продавец» отвечал: «Скачи по дорожке на одной ножке!» «Монах» делал круг почета на одной ноге и возвращался за новой краской. Если же названная «краска» присутствовала среди сидящих, «продавец» говорил: «Есть такая. Платите столько-то». Пока «монах» «расплачивался» – хлопал рукой по ладони продавца нужное количество раз, «краска» вскакивала и убегала. Дальше существовало два варианта развития событий. Вариант первый: «монах» пытается поймать краску. Пойманная «краска» становится «монахом». Если же игрок сумел вернуться на скамейку – игра продолжалась.

## **6. «Садовник»**

**Цель:** развитие внимания, памяти, быстроты реакции.

**Описание игры:** каждый играющий называется каким-нибудь цветком.

Водящий говорит:

Я садовником родился,  
Не на шутку рассердился,  
Все цветы мне надоели,  
Кроме... тюльпана.

Названный цветок должен быстро откликнуться:

- Ой!
- Что с тобой?
- Влюблен!
- В кого?
- В розу!

Теперь аналогичным образом откликается «роза», и игра продолжается до тех пор, пока не будет назван цветок, который никто не выбрал. Последний из выбранных «цветов» становится водящим.

## **7. «Путаница»**

**Цель:** развитие ловкости, воспитание дружеских взаимоотношений.

**Описание игры:** все игроки собираются в круг. Выбираем водящего. Водящий отворачивается, а держатся за руки и «запутываются». Здесь можно переступать через руки друг друга, закручиваться, но соблюдать главное условие: руки не отпускать. Теперь все громко кричат: «Все!» Водящий должен распутать веселую кучу-малу, так, чтобы снова получился круг, при этом руки игроков расцеплять нельзя...

## **8. «Числа»**

**Цель:** развитие внимания, формирование дружеских взаимоотношений.

**Описание игры:** из всех играющих выбирались два ведущих. Они загадывали число от 1 до 10. Остальные игроки по очереди пытались отгадать число, а ведущие помогали им словами «больше» и «меньше». Когда кто-то, наконец, угадывал число, ведущие спрашивали: «Что тебе?» Изначально предполагалось, что все игроки не имеют ничего: ни одежды, ни жилья. И обычно, первым делом, требовалась хоть какая-никакая одежда. Не сидеть же на скамейке голым! Игрок заказывал, например, платье, и ведущие удалялись на совещание. Каждый из ведущих придумывал свой фасон платья, и оба «товара» предоставлялись игроку на выбор. Платья могли быть от принцессы и наимоднейшие, а могли быть из бумаги, целлофана, мха, колючек, проволоки, железа, с дырками в самых немислимых местах...

Из двух предложенных нарядов игрок выбирал тот, который ему больше по душе, уходил загадывать число вместе с модельером своего платья. А второй ведущий занимал место игрока на скамейке. Игра могла продолжаться до бесконечности или до тех

пор, пока игрокам будет уже нечего больше желать: каждый получит и немислимую одежду, и шикарные дома, и машины, и яхты, и самолеты.

### **9. «Али-баба»**

**Цель:** развитие ловкости, быстроты реакции.

**Описание игры:** игроки делятся на две равные по силе команды. Команды становятся в два ряда друг напротив друга на расстоянии примерно 4-5 метров. Крепко берут друг друга за руки.

Одна команда кричит другой:

- Али-баба

Вторая команда громко отвечает:

- О чем слуга

Первая команда:

- Пятого-десятого, Ольгу нам сюда

Игрок бежит, набирая скорость, и старается разбить руки игроков противоположной команды. Если сумел разбить цепь – забирает любого игрока с собой (из двух не удержавших). Если не разбил – встает звеном в цепь. Игра продолжается. Каждая команда старается перетащить себе как можно больше игроков из команды противника. Игра продолжается до тех пор, пока в одной из цепей останется один человек.

### **10. «Море волнуется раз...»**

**Цель:** развитие ловкости, выносливости.

**Описание игры:** игроки становятся беспорядочно на площадке. Игроки стоят лицом к ведущему и размахивают руками, водящий приговаривает: «Море волнуется раз. Море волнуется два. Море волнуется три. Фигура ...замри». Водящий может назвать любую фигуру: спортсмена, животного, и т.д. игроки замирают в нужной позе. Ведущий проходит между игроками и смотрит на них, если кто-то шевельнулся, то он становится ведущим, если нет – игра повторяется.

### **11. «Гигантские шаги»**

**Цель:** развитие ловкости, быстроты реакции.

**Описание игры:** все игроки становятся на линии старта. Водящий перед ними. Он по очереди каждому игроку дает задание в шагах (5 гигантских, 2 лилипутских и т.д.). Игроки выполняют его и тем самым движутся к финишу. Выигрывается тот, кто первым доходит до финиша.

**Задания.**

Гигантские - длинный шаг-прыжок

Простой – обычный шаг

Лилипутские – одна ступня приставляется к другой

Лягушачьи – на корточках прыжки как лягушка

Приставные – боком шаги с одной ноги на другую

Выпады – глубокие выпады то левой ногой вперед, то правой.

### **12. «Чики-стон»**

**Цель:** развитие ловкости, быстроты реакции.

**Описание игры:** из всех играющих выбирается ведущий. Он загадывает любое слово. Например, : «Это цветок, начинается на Р, заканчивается на А». Игроки должны угадать слово. Как только слово угадывается, ведущий начинает убегать. Игрок, угадавший слово, кричит: «Чики-стоп!». Ведущий должен остановиться. Теперь игроку нужно дойти до него, предварительно сказав, какие шаги будет делать. Например, три великана, 2 лилипутика, 1 плевков и т.д. Игрок, дошедший до ведущего заменяет его. Игра продолжается.

### **13. «Кандалы»**

**Цель:** развитие ловкости, выносливости.

**Описание игры:** игроки делятся на две равные по силе команды. Они встают в два ряда друг напротив друга на расстоянии примерно 4–5 м и крепко берут друг друга за руки.

Одна команда кричит другой:

– Кандалы!

Вторая команда громко отвечает:

– Закованы!

Первая команда:

– Раскуйте нас!

Вторая команда:

– Кем из нас?

Первая команда выбирает любого игрока из второй команды и выкрикивает его имя. Тот бежит, набирая скорость, и старается разбить руки игроков противоположной команды. Если сумел разбить цепь – забирает любого из двух не удержавших цепь игроков с собой. Если не разбил – встает в цепь. Каждая команда старается перетащить к себе как можно больше игроков из команды противника. Игра продолжается до тех пор, пока в одной из цепей не останется ни одного человека.

### **14. «Холодно — горячо»**

**Цель:** научить детей находить предмет по ориентирам. Игра развивает сообразительность и способствует осознанному восприятию пространства.

**Материал:** игрушка средних размеров.

**Описание игры:** Это не групповая игра, в нее можно и нужно играть с одним ребенком. Ведущий (взрослый) прячет игрушку незаметно от ребенка, а потом просит найти ее. Никаких предварительных указаний на то, где может находиться игрушка, ведущий не дает, но помогает игроку, подсказывая ему словами «Холодно», «Мороз», «Тепло», «Еще теплее», «Горячо» и т. д. Этими словами ведущий должен комментировать действия игрока: если тот отходит все дальше от места, где спрятана игрушка, ведущий должен говорить: «Холодно» или «Мороз», если подходит, то нужно говорить: «Теплее», «Еще теплее». Ну а если игрок подошел совсем близко к игрушке, то нужно говорить: «Горячо» или даже «Ой, обожжешься!» После того как игрушка найдена, можно поменяться ролями: игрок становится ведущим и



сам прячет игрушку.

Примечание. В эту игру нужно играть на ограниченном пространстве, в комнате или на площадке. Лучше всего играть все-таки в помещении: предметы мебели, занавески дают больше возможностей спрятать игрушку похитрее. Поначалу не стоит прятать игрушку далеко, а вот после того, как ребенок освоится с правилами игры, ее можно усложнить, пряча игрушку более искусно. Ребенку младшего возраста лучше поиграть со взрослым, а дети постарше могут играть в «Холодно — горячо» и между собой, деля между собой роли ведущего и игрока и обмениваясь ими после каждой удачной находки.

### 15. «Городки»

**Цель:** развить у детей точность движений и меткость. Игра способствует выработке глазомера и значительному улучшению координации движений.

**Материал:** бита (постепенно утолщающаяся палка с круглым срезом длиной примерно 50 см) и пять цилиндрической формы чурочек длиной 15—20 см (диаметр среза — 5—7 см).

Описание игры: играть в нее могут несколько игроков по очереди. Каждому игроку дается право сыграть самому, отдельно от других.



Для начала обозначают игровое поле. На земле или асфальте надо начертить квадрат со стороной в 1 м. Этот квадрат называется «город». В «городе» определенным образом расставляются «городки» — чурочки. Для начала можно просто поставить их в «городе» в ряд. Задача игрока — с определенного расстояния (для начала 6—7 шагов) попытаться выбить одним ударом все чурочки из «города». Если ему удалось вышибить хотя бы один «городок», то он может повторять попытки до тех пор, пока все чурочки не окажутся вне «города». В случае промаха игрок уступает место следующему желающему попробовать свои силы.

Чурочки в игре располагаются определенным образом в виде так

называемых фигур, каждая из которых состоит из пяти «городков». Например, можно составить фигуру «Пушка»: из четырех чурочек строится своеобразное «окошко», из которого «выглядывает пятая чурочка — «пушка».

Можно составить и фигуру «Звезда»: пять чурочек кладутся на землю так, чтобы концами они сходились к центру. В результате каждая чурочка представляет собой один луч звезды. Фигура «Вилка» состоит из трех чурочек, уложенных на небольшом расстоянии параллельно друг другу («зубьев вилки»), одной чурочки, положенной перпендикулярно им («основания зубьев»), и еще одной, параллельной ей и перпендикулярной основанию («ручки вилки»).

Можно придумать и свои фигуры и, играя, выбивать их из кона в строго определенной последовательности.

### ***16. «Ручеек»***

**Цель:** развитие дружеских взаимоотношений, создание благоприятного климата в коллективе.

**Описание игры:** все игроки, кроме одного, становятся парами друг за другом. Пары берутся за руки и поднимают их вверх, образуя коридор. Оставшийся игрок проходит через коридор, по пути забирая с собой кого-нибудь из игроков. Выйдя из коридора, новая пара становится в «хвост» цепочки. А игрок, оставшийся без пары, ныряет в «коридор» и выбирает себе новую пару. Игра продолжается до тех пор, пока не надоест. Чем быстрее будет «течь» ручеек, тем веселее. Можно играть под музыкальным сопровождением.

**Игры с прыжками**

***1. «Чехарда»***

**Цель:** развить у детей навыки прыгания. Игра позволяет двигаться, способствует развитию ловкости движений, тренирует мышцы рук и ног, а также сердечно-сосудистую систему.

**Описание игры:** игроки становятся друг за другом на расстоянии 3—5 шагов (оптимальное количество игроков — 5—7 человек). Игроки должны присесть, пригнувшись: нагнув голову и ссутулив спину, опираясь на согнутую в колене ногу. Последний игрок в цепи начинает игру. Его цель — перепрыгнуть через всех игроков. Сделать это он может лишь одним способом: опираясь руками о спину стоящего впереди игрока. Если ему удастся таким образом перепрыгнуть через всю цепь игроков, то он становится впереди и сам пригибается, а игру продолжает другой игрок, оказавшийся в цепи последним. «Изюминка» игры заключается в том, что после каждого кона, то есть после того, как по разу прыгнут все участники, играющие начинают постепенно выпрямляться, увеличивая таким образом высоту прыжка.

Тот, кому прыжок не удастся, выбывает из игры.

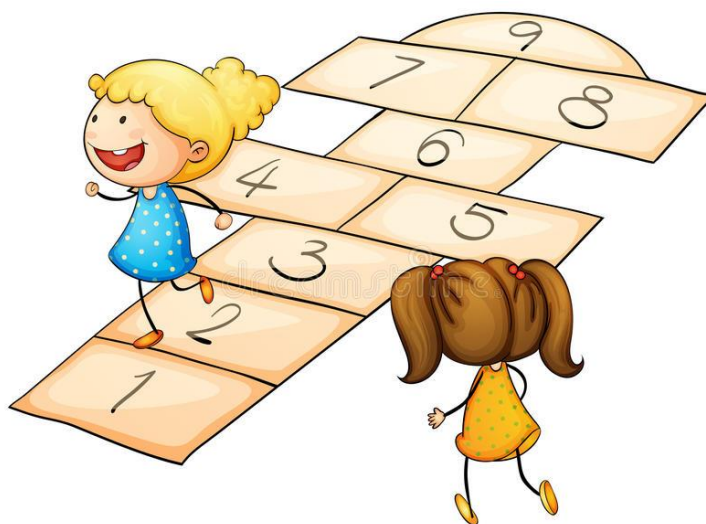
Примечание. Игроку можно и даже нужно совершать прыжки с разбега.

***2. «Классики «Простые»***

**Цель:** развить у детей навыки прыгания, координацию движения, умение держать равновесие.

**Материал:** мел.

**Описание игры:** На земле чертятся классики (см. рисунок ниже). Игроки по очереди начинают прыгать. Первый игрок начинает прыгать с первого по десятый классик. Если он не сбился (т.е. не наступил на линию), то следующий кон начинает прыгать со второго и т.д. Если игрок сбился, прыгает следующий игрок. Когда очередь доходит до первого игрока, он начинает прыгать с того кона, на котором сбился. Выигрывает тот, кто раньше всех прошел все классики



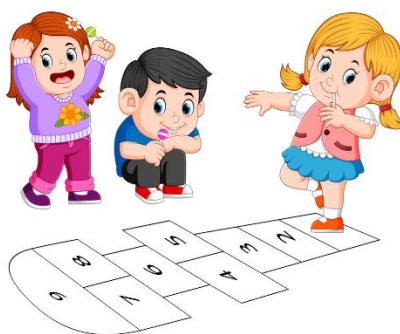
### 3. «Классики «С баночкой»»

1 вид классиков.

**Цель:** развить у детей навыки прыгания, координацию движения, умение держать равновесие.

**Материал:** мел, баночка.

**Описание игры:** На земле чертятся классики (см. рисунок ниже). Первый игрок бросает баночку в клетку под цифрой «один». Если баночка не попала на линию, то игрок прыгает все классики по номерам. Далее игрок забирает баночку и кидает ее в клетку с цифрой «два». Если игрок, прыгая, наступил на линию, ход переходит к следующему игроку. Когда очередь доходит до первого игрока, он начинает прыгать с того кона, на котором сбился. Если баночка попадает в «огонь», то игрок начинается все классики сначала. Выигрывает тот, кто первым выполнит все классики.



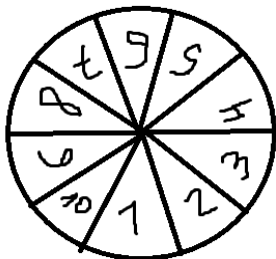
### 4. «Классики «Круглые классики с баночкой»»

**Цель:** развить у детей навыки прыгания, координацию движения, умение держать равновесие.

**Материал:** мел, баночка.

**Описание игры:** на земле чертятся классики (см. рисунок ниже). Первый игрок бросает баночку в клетку под цифрой «один». Если баночка не попала на линию, то игрок прыгает все классики по номерам. Далее игрок забирает баночку и кидает ее в клетку с цифрой «два». Если игрок, прыгая, наступил

на линию, ход переходит к следующему игроку. Когда очередь доходит до первого игрока, он начинает прыгать с того кона, на котором сбился. Выигрывает тот, кто первым выполнит все классики. Теперь как прыгают в круглых классиках: на ноги в 1 и 2, на правую ногу в 1, на две ноги в 2 и 3, на правую ногу в 2, на две ноги в 3 и 4 и т.д.



### 5. «Резиночка»

**Цель:** развить у детей навыки прыгания, координацию движения, умение



перепрыгивать через препятствие.

**Материал:** бельевая резинка примерно 3 м.

**Описание игры:** для игры в резиночку требуется не меньше трех игроков (третьего игрока может заменить стул, столб или дерево). Двое игроков растягивают резиночку и надевают себе на ноги, а третий должен попрыгать через эту преграду определенные комбинации. Если попытка оказывалась удачной, то резинка поднималась выше. Если прыжок не удался, то игрок меняется местами с одним из держащих резиночку (если играют две пары, то игрока может попробовать «выручить» партнер по команде). Теоретически существует семь уровней, но обычно удавалось доходить максимум до четвертого:

- первые – резиночка на уровне щиколоток
- вторые - на уровне колен
- третьи - на уровне бедер
- четвертые - на уровне пояса
- пятые - на уровне груди
- шестые - на уровне шеи
- и даже седьмые - резинка держалась руками на уровне ушей.

Названия уровней и самих прыжков различались в разных регионах.

## Приложение №4

### Игры со скакалкой

#### *1. «Десятки»*

**Цель:** развить у детей навыки прыгания, координацию движения, умение прыгать через скакалку.

**Материал:** скакалка.

**Описание игры:** каждый игрок должен выполнить десять заданий. Если, выполняя задание, игрок сбился, ход переходит к следующему игроку. Выигрывает тот, кто первым справится со всеми заданиями.

Задания, выполняемые прыгая на скакалке вперед (скакалка вращается вперед)

1. Десять раз на двух ногах.
2. Девять раз чередую ноги (с левой на правую и т.д.)
3. Восемь раз на правой ноге
4. Семь раз на левой ноге.
5. Шесть раз руки и ноги «крестом»

Задания, выполняемые прыгая на скакалке назад (скакалка вращается назад)

6. Пять раз на двух ногах
7. Четыре раза чередую ноги
8. Три раза на правой ноге
9. Два раза на левой ноге
10. Один раз руки и ноги «крестом»

#### *2. «Я знаю»*

**Цель:** развить у детей навыки прыгания, координацию движения, умение прыгать через скакалку.

**Материал:** скакалка.

**Описание игры:** игрок начинает прыгать через скакалку, приговаривая по одному слову на каждый прыжок: «Я знаю пять имен девочек: Маша – раз, Ира – два...» И так до пяти. Затем используются разные категории: имена мальчиков, животные, цветы, деревья, птицы, названия городов, стран, рек и т.п. Если кто-то сбился, ход переходит к следующему игроку. Выигрывает тот, кто первым справился с заданием.

### **3. «Бьют часы 12 раз»**

**Цель:** развить у детей навыки прыгания, координацию движения, умение прыгать через скакалку.

**Материал:** скакалка.

**Описание игры:** два игрока крутят скакалку, а третий пытается впрыгнуть в нее и продолжать прыгая. При этом крутящие скакалку проговаривают: «Бьют часы 12 раз». Как только игрок впрыгнул в скакалку, крутящие проговаривают дальше: «Раз, два, три, четыре, пять, шесть, семь, восемь, девять, десять, одиннадцать, двенадцать». После этого игрок пытается выпрыгнуть из скакалки. Ведущие продолжая крутить скакалку проговаривают: «Бьют часы одиннадцать раз» и т.д. если игрок сбился, ход переходит к следующему игроку. Выигрывает тот, кто первым закончит все задания.

### **4. «Роза, береза, мак»**

**Цель:** развить у детей навыки прыгания, координацию движения, умение прыгать через скакалку.

**Материал:** скакалка.

**Описание игры:** число игроков от 4 до 6. Каждый игрок выбирает себе «имя»: роза, береза, мак или табак. Два игрока крутят скакалку, а третий пытается впрыгнуть в нее и продолжать прыгать. Как только игрок впрыгнул в скакалку, крутящие начинают проговаривать: «Роза, береза, мак, табак». И так несколько раз пока игрок не собьется. Если игрок сбился, то следующий будет тот, на каком слове сбился игрок.

### **5. «Крутилка»**

**Цель:** развить у детей навыки прыгания, координацию движения, умение прыгать через скакалку.

**Материал:** скакалка.

**Описание игры:** один ведущий берет скакалку и становится в центр круга, игроки располагаются по кругу вокруг ведущего. Ведущий берет скакалку за один конец и начинает ее раскручивать по кругу. Игроки стараются перепрыгнуть через нее. Ведущий с каждым кругом поднимает скакалку чуть выше. Если игрок сбился, он меняется местами с ведущим.

### Игры с мячом

#### **1. «Лапта»**

**Цель:** развить у детей координацию движения.

**Материал:** для этой игры каждый готовил для себя «лаптушку», досочку в виде лопатки размером с тетрадный лист и ручкой посередине. Еще нужен был небольшой мячик.

**Описание игры:** На поляне вычерчивают лунки в ряд. Перед началом игры игроки каждый по очереди набирают очки, подбрасывая «лаптушкой» мяч. Кто набрал меньше очков, тот и галит<sup>1</sup>. Игроки расходятся по лункам, галящий игрок должен на расстоянии 10 шагов выбить игрока в лунке. Галящий сам выбирает, кого будет выбивать. Его задача – попасть мячом в игрока, а игрок должен отбить мячик «лаптушкой» как можно дальше. Если галящий попал в игрока, то тот становится галящим. Если не попал, то снова пытается кого-то из игроков выбить. В эту игру с детьми играли и взрослые мужчины.

#### **2. «Вышибалы»**

**Цель:** развить у детей координацию движения, ловкость, быстроту реакции.

**Материал:** мяч

**Описание игры:** играющие делятся на "вышибаемых" и "вышибающих". Вышибающие встают с двух сторон, а вышибаемые располагаются между ними. Задача вышибающих: перебрасываясь мячом, попасть им в вышибаемых игроков. Те, в свою очередь, должны пытаться увернуться. Игрок, которого вышибли, отходит в сторонку. Но его могут "спасти" его товарищи, если им удастся поймать мяч. Если выбиты несколько человек, то игрок поймавший мяч, сам выбирает из них того, кому следует вернуться в игру. Когда в команде "вышибаемых" остается один игрок, то он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. В случае удачи вся его команда возвращается в игру, в противном случае команды меняются местами.

#### **3. «Пинг-понг»**



**Цель:** развить у детей координацию движения, умение отбивать мяч с помощью ракетки.

**Материал:** мяч, ракетки, теннисный стол.

**Описание игры:** правила игры оказались очень простые и заключались в следующем: двое игроков, с ракетками в руках, встают у стола, друг против друга, по середине которого натянута сетка, и начинают ракетками отбивать маленький шарик, при этом шарик должен удариться об твою половину стола один раз. После этого ты должен отбить шарик, чтобы тот, перелетев сетку, попал на половину стола противника, и так продолжается пока кто-то не промахнется, или ударит так, что шарик перелетит сторону стола противника, или ударится два или более раз об твою половину стола. Игра продолжается до двенадцати промахов.

#### **4. «Штандер-вандер»**

**Цель:** развить у детей координацию движения, внимания, быстроты реакции.

**Материал:** мяч.

**Описание игры:** ведущий встает в центр, остальные игроки его окружают. Он подбрасывает вверх мяч и называет имя одного из участников, например: "Штандер-вандер-Коля". Тот, чье имя названо кидается ловить мяч, а все остальные бросаются в рассыпную. Пока мяч летит, все игроки должны разбежаться как можно дальше. Как только водящий поймал мяч, он кричит «Стоп!». Все игроки замирают на том месте, куда успели добежать.

Водящий выбирает одного из игроков. Прикидывает до него расстояние «на глаз» и говорит, например: «До Кати десять гигантских». И начинает двигаться к игроку. Шаги в этом случае могут измеряться как гигантские (длинный шаг-прыжок), простые (обычный шаг) и лилипутские (одна нога плотно приставляется к другой). Чем точнее глазомер водящего, тем ближе он сумеет подойти к игроку. Подобравшись к игроку максимально близко, водящий кидает в него мячом. Если игрок сумеет увернуться или поймать мяч, водящему приходится бежать за мячом (или снова подкидывать мячик в воздух) и еще раз кричать «Стоп!», а все остальные в это время разбегаются еще дальше. Игра продолжается до тех пор, пока водящий не сумеет выбить одного из игроков. Если же мяч водящего попал в игрока, а тот не сумел увернуться – он и водит.

#### **5. «Десятки с мячом»**

**Цель:** развить у детей координацию движения, внимания, быстроты реакции.

**Материал:** мяч.

**Описание игры:** в игре «Десятки» необходима ровная площадка и стена. Каждый игрок должен выполнить десять упражнений:

22

1. Десять раз подряд ударить мячом об стену, отбивая его, как в волейболе.
2. Девять раз стукнуть мячом об стену, ударя по нему ладонями снизу.
3. Бросить мяч восемь раз под правую ногу об землю так, чтобы он отскочил к стене, а от стены поймать мяч руками.
4. Теперь семь раз, но под левую ногу.

5. Стоя лицом к стене, шесть раз бросить мяч сзади между ногами об землю так, чтобы он отскочил к стене и затем поймать его в руки.
6. Теперь то же самое, но пять раз и стоя спиной к стене.
7. Четыре раза бросить мяч об стену так, чтобы он отскочил от нее на землю, с отскока от земли снова ударить об стену и затем поймать.
8. Ударить мяч об стену три раза, сложив ладони лодочкой.
9. Два раза ударить мяч об стену сложенными вместе кулаками.
10. Ударить мяч об стену прямым пальцем один раз.

После этого предстоит «экзамен»: каждое упражнение проделывается по одному разу, при этом нельзя смеяться и разговаривать.

#### **6. «Картошка»**

**Цель:** развить у детей координацию движения, внимания, быстроты реакции, умение отбивать мяч.

**Материал:** мяч.

**Описание игры:** играют волейбольным мячом. Количество играющих от 5 человек. Начинают игру. Как волейбол в кругу. Тот, кто не отбил мяч, садится в центр круга – это «картошка», остальные игроки располагаются вокруг него и перебрасываются мячом, так же, как при игре в волейбол. Уронивший мяч присоединяется к первому игроку – число игроков растет. Игроки могут не только перебрасываться мячом, но и глушить картошку, то есть с силой ударять ладонью по мячу, стараясь попасть в сидящих. Если игрок промахивается, то присоединяется к «картошке». Сидящие игроки имеют право выпрыгивать с корточек, пытаясь поймать пролетающий мяч. Если это удастся, вся «Картошка» встает вместо игроков, а игрок, чью передачу он перехватил, садится в круг.

#### **7. «Собачка»**

**Цель:** развить у детей координацию движения, внимания, быстроты реакции, умение ловить и бросать мяч.

**Материал:** мяч.

**Описание игры:** игроки встают в круг. Водящий «Собачка» встает в центр круга. Игроки перекидывают мяч друг другу. «собачка» пытается дотронуться до мяча. Если дотронулся, то игрок, у которого «собачка» коснулся рукой, меняются местами.

#### **8. «Калека»**

**Цель:** развить у детей координацию движения, внимания, быстроты реакции, умение бросать и ловить мяч

**Материал:** мяч.

**Описание игры:** игроки становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч. Если кто-то не смог его поймать, то игрок, который бросал мяч, «забирает» у штрафника какую-нибудь часть тела, например, ногу (игрок продолжает играть, стоя на одной ноге), руку (нужно ловить мяч одной рукой), глаз (его

23  
закрывают), рот (нельзя разговаривать). Если «одноногий» бросил мяч кому-то из игроков, а тот его не поймал, «калека» может вместо «отбирания» части

тела вернуть что-то недостающее себе и продолжать игру уже вполне «здоровым». «Калека», не справившийся со своей «утратой» (например, не удержавшийся на одной ноге), покидает круг. Последний «выживший» игрок объявляется победителем.

### **9. «Одно касание»**

**Цель:** развить у детей навыки ударов по мячу Игра дает отличную практику владения мячом и может служить в качестве тренировки, помогающей освоить игровые правила настоящего футбола.

**Материал:** футбольный мяч.

**Описание игры:** минимальное количество игроков — 1 человек, максимальное — 3—4. Игрок отходит на расстояние 7—10 шагов от стены (разумеется, без окон) и чертит линию, переступать через которую не имеет права. Затем игрок сильным ударом ноги должен отбить мяч к стене и, дождавшись, когда мяч отлетит от стены, повторить попытку. Продолжать играть можно до первого промаха. Обязательное условие: нельзя касаться мяча руками, нельзя ловить мяч или останавливать его, ставя на него ногу. Все, что может делать игрок, — это отбивать мяч ногой (ноги при этом можно чередовать). Таким образом, можно только один раз коснуться мяча, направив его к стене, не больше. Игрок не может переступать через линию и тем самым подходить к мячу ближе.

Вариант, при котором играет несколько игроков, сложнее предыдущего. Игроки становятся в линию перед стеной и отбивают мяч по очереди. Тот, кто промахнулся, выбывает из игры. Игрок, не допустивший ни одного промаха, считается победителем.

### **10. «Лягушка»**

**Цель:** развить у детей координацию движения, внимания, быстроты реакции, умение бросать мяч о стену и перепрыгивать через мяч.

**Материал:** мяч.

**Описание игры:** нужна стена на улице, на которой отмечается линия, ниже которой мяч бросать нельзя (чем выше, тем интереснее).

Игроки выстраиваются друг за другом. Первый игрок бросает мяч об стену, тот отскакивает от стены и от земли, а игрок должен его перепрыгнуть. Мяч подхватывает следующий по очереди игрок, повторяет то же самое.

Если игрок не перепрыгивает мяч, получает в наказание «букву» (Л-Я-Г-У-Ш-К-А). Собрал все эти буквы? Ты – лягушка!

В некоторых областях эта игра имела название «Козёл».

Чаще всего для игры выбирали торцевую стену жилых домов.

### **11. «Я знаю пять имён...»**

**Цель:** развить у детей координацию движения, внимания, быстроты реакции, умение отбивать мяч о землю.

**Материал:** мяч.

**Описание игры:** игроки, ударяя мячом об землю, произносят: 'Я знаю пять имен мальчиков (девочек, названий городов, растений, животных, деревьев) Слава-раз, Миша-два, Гена-три, Игорь-четыре, Валера-пять'.

Вовремя броска произносится только одно имя или название. Если игрок делает паузу, либо дважды повторяет одно название, то он выходит из игры, а мячик переходит к следующему игроку.

Победил игрок тот, кто дольше всех играл с мячом и ни разу не ошибся.

Побеждает игрок, который дольше всех играл с мячом и ни разу не ошибся.

## Приложение №6

### Настольные игры

#### *1. «Разрезные открытки»*

**Цель:** развить у детей внимания, мышление, память.

**Материал:** открытки (картинки), разрезанные на 4-6 частей

**Описание игры:** эта игра похожа на современные пазлы.

Для игры разрезали несколько открыток на 4-6 частей. Все части перемешивали и делили между участниками игры равными частями.

Цель игры – первому собрать открытку. Участники во время игры могли обмениваться деталями между собой. Кто первый соберет, тот и выиграл.

#### *2. «Города» 1 вариант*

**Цель:** развивать кругозор, память, мышление.

**Описание игры:** играющие договариваются на какую тему будут называть слова - имя женское, имя мужское, город, река(море), растение, животное, песня, название фильма и т.д. Один из игроков проговаривает «про себя» алфавит. Играющие останавливают его. С той буквы, на которой остановился игрок, начинается игра. Следующий участник игры называет слово на последнюю букву предыдущего слова.

#### *3. «Города» 2 вариант*

**Цель:** развивать кругозор, память, мышление.

**Материал:** листы бумаги, ручки по количеству игроков.

**Описание игры:** для этой игры расчерчивали тетрадный лист на колонки. названия колонок были такими: имя женское, имя мужское, город, река(море), растение, животное, песня, название фильма и т.д.

Один из игроков с закрытыми глазами ставил ручку на газету. На какую букву он попал, с этой буквы и должны начинаться слова в колонках. Как только все участники заполняли колонки, начинали проверять. За правильные ответы ставили очки. Если у игрока слово ни с кем не совпало, то ему давали большее

количество очков. Тот игрок, у кого все колонки заполнены и меньше всего совпадений с другими игроками, и выигрывает.

#### 4. «Куча мала»

**Цель:** развить у детей логическое мышление, навыки мелкой моторики и точность движений.

**Материал:** коробок спичек или счетные палочки (всего понадобится от 10 до 15 спичек или палочек + еще две «рабочие» палочки).

Описание игры: справедливо говорят, что в спички играть нельзя, но эта игра — исключение. Игруют в эту игру по двое за столом. Каждый игрок берет себе по одной спичке. Затем один из игроков составляет остальные спички вместе, шалашиком, а потом выпускает их из рук. Спички при этом падают в произвольном порядке, ложась друг на друга или касаясь друг друга. Игроки руками или с помощью «рабочих» спичек стараются вытянуть из кучи как можно больше спичек (палочек). Обязательное условие игры: вытягивать надо по одной спичке, но при этом нельзя задевать остальные спички. Тот, кто окажется менее ловким и все-таки заденет, прекращает тем самым игру. После этого подсчитываются результаты. Игрок, который сумел вытянуть больше спичек из кучи, считается победителем.



