

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
муниципального образования г. Краснодар "Детский сад № 139"**

**Формирование межличностных отношений у детей старшего дошкольного
возраста в подвижных играх**

Краснодар, 2022 г.

Содержание

Пояснительная записка.....	3
1. Социальное благополучие как составляющая здоровья ребенка.....	5
2. Особенности межличностных взаимоотношений детей старшего дошкольного возраста.....	6
3. Значение подвижных игр в формировании межличностных отношений дошкольников.....	9
4. Пример плана проведения подвижных игр в старшем дошкольном возрасте, способствующих формированию чувства взаимопомощи...11	
5. Список литературы.....	16
6. Приложение.....	17

Авторы - составители: Смольникова Любовь Сергеевна, воспитатель,
Персистер Анастасия Владимировна воспитатель

Методическая разработка «Формирование межличностных отношений у детей старшего дошкольного возраста в подвижных играх» как содержательное условие по формированию межличностных отношений у детей старшего дошкольного возраста

Представленный материал адресован специалистам дошкольных образовательных организаций.

Пояснительная записка

Вопрос формирования коммуникативных способностей как никогда актуален в современном обществе, которое требует от людей не только высокого уровня знаний, но и умений эффективно налаживать контакты с партнерами, адекватно выстраивать взаимоотношения в коллективе.

Успешность этого процесса во многом определяется тем, как эти умения будут формироваться изначально, а именно в детском коллективе, в группе сверстников.

В последнее время педагоги и родители все чаще с тревогой отмечают, что многие дошкольники испытывают серьезные трудности в общении со сверстниками.

Попадая в детский коллектив, дети стремятся, но часто не умеют, вступать в контакт, выбирать уместные способы общения со сверстниками, проявлять вежливое и доброжелательное отношение к ним.

В Федеральных государственных образовательных стандартах дошкольного образования одной из задач является формирование готовности к совместной деятельности со сверстниками, развития способностей и творческого потенциала каждого ребёнка как субъекта отношений с самим собой, другими детьми, взрослыми и миром.

Доброжелательные отношения между детьми характеризуются их естественным стремлением быть хорошими, желание сделать приятное другим, готовность оказать помощь, проявить уважения к сверстникам.

Эти качества личности дошкольника определяют не только внутреннюю культуру взаимоотношений, но и форму их выражения.

Важно сформировать внимательное, доброжелательное отношение к сверстникам, воспитать желание отзываться на их просьбы, уметь договариваться с ними.

Для этого необходимо создать благоприятные условия для формирования социально-коммуникативных умений и навыков, дружеских чувств, воспитания отзывчивости, заботы, доброты, справедливости.

Игра – ведущий вид деятельности дошкольника, оказывающий существенное влияние на развитие всех сторон его личности.

Подвижные игры вызывают у детей положительные эмоции, развивают волю, сообразительность, чувство коллективизма.

В методической литературе использование подвижных игр в дошкольных учреждениях с целью коррекции взаимоотношений не находит должного отражения.

В данной методической разработке акцент делается на подвижной игре как средстве развития культуры общения у детей старшего дошкольного возраста.

Цель методической разработки: создать содержательные и организационные условия для формирования межличностных отношений у детей старшего дошкольного возраста.

1. Социальное благополучие как составляющая здоровья ребенка

Одной из составляющих здоровья ребенка является его социализация среди сверстников. По мнению В.В. Маркова, социализация – это процесс и результат становления личности, усвоения человеком ценностей, норм, установок, образцов поведения, присущих данному обществу.

Социализация относится к тем жизненно важным факторам, благодаря которым люди учатся жить вместе и эффективно взаимодействовать.

Она предполагает активное участие самого человека в освоении культуры человеческих отношений, в формировании социальных норм, ролей, функций.

Любое общество стремится сформировать человека физически, психически и социально здоровым в соответствии с моральными, интеллектуальными и физическими идеалами.

Содержание этих идеалов зависит от исторических традиций, социального и политического строя общества. Такие, как полоролевая, профессиональная, семейная и политическая социализация.

Социализация – это непрерывный и многогранный процесс, который продолжается на протяжении всей жизни человека.

Однако наиболее интенсивно он протекает в детстве, когда закладываются все базовые ценностные ориентации, усваиваются основные социальные нормы и отношения, формируется мотивация социального поведения. Процесс социализации ребенка, его формирования и развития, становления как личности происходит во взаимодействии с окружающей средой в трех основных сферах: деятельности, общения, самосознания:

- в сфере деятельности идет выделение главного – ее осмысления;
- в сфере общения идет развитие коммуникативных умений;
- в сфере самосознания идет формирование «образа Я», осмысление своей социальной принадлежности, социальной роли, формирование самооценки.

Общие интересы, цели, задания, совместные действия в подвижной игре и способствуют воспитанию положительных взаимоотношений между сверстниками, нравственной активности.

2. Особенности межличностных взаимоотношений детей старшего дошкольного возраста

Истоки формирования личности лежат в дошкольном детстве. В этом возрасте ребенок наиболее сенситивен для формирования добрых чувств к другим людям.

В обществе сверстников наиболее эффективно развиваются механизмы межличностного восприятия и понимания (эмпатия, рефлексия, идентификация), лежащие в основе формирования таких положительных личностных качеств, как сочувствие, стремление к оказанию помощи и дружеской поддержки, умение разделить радость, чувство справедливости, честность, порядочность, а также качества, обеспечивающие способность к самосознанию и самоориентированию.

Ребенок упражняется в выполнении определенных социальных ролей, заданных системой межличностного взаимодействия в конкретной группе. Одобрение группы обеспечивает ребенку возможность самовыражения и самоутверждения, способствует развитию у него уверенности, активности, позитивного самовосприятия.

В старшем дошкольном возрасте ведущей деятельностью является сюжетно-ролевая игра. Она способствует развитию рефлексивного мышления у ребенка, т. е. анализу своих поступков, мотивов и соотнесению их с общечеловеческими ценностями, поступками и мотивами других людей.

Коломинский Л. Л. отмечает, что уровень построения игры у дошкольников становится достаточно высоким.

В игровых объединениях существует общность требований, совместное планирование. Реальные и игровые отношения дифференцируются и осознаются детьми. Ребенок начинает принимать во внимание интересы партнеров. Взаимодействие со сверстником выступает не только как условие достижения общей цели, но и как сама цель. Проявляется умение взаимной поддержки, чувство товарищества, сопереживание успехов и неудач. Дети способны осознавать эффективность совместно взаимодействующей формы организации деятельности и ее построение в своих играх.

Взаимоотношения дошкольников пятого года жизни определяются главным образом наличием или отсутствием у ребенка нравственных качеств, которые имеют

большое значение для всей группы. Дети шестого года предпочитают сверстников, исходя, главным образом, из осмысления дружеского отношения с ними. У них наблюдается стремление к дифференцированным характеристикам партнеров.

Коломенский Л. Л., ссылаясь на исследование Т.А.Репиной, определил зависимость уровня благополучия, взаимности, удовлетворенности и изолированности детей от возраста.

Зависимость уровня благополучия группы от возраста детей

Признак	Возраст		
	4 года	5 лет	6 лет
<i>Уровень благополучия взаимоотношений</i>	48%	57%	80%
<i>Уровень взаимности</i>	27%	24%	28%
<i>Уровень удовлетворенности отношениями</i>	54%	45%	54%
<i>Индекс изолированности</i>	9%	9.5%	10%

Как видно из таблицы, уровень благополучия взаимоотношений в группах детей высок: 5 лет – 57%, 6 лет – 80%; взаимность выборов соответственно: 24%, 28%; уровень удовлетворенности отношениями: 45%, 54%. При этом наиболее удовлетворены отношениями «звезды», наименее – «принятые». Однако наряду с повышением сплоченности групп увеличивается число «непринятых»: 9.5 – 10% детей, которые находятся в неблагоприятном эмоционально-психологическом климате и требуют особого внимания и заботы.

Важным мотивом старших дошкольников выступает потребность в признании и уважении сверстниками. Выраженность потребностей в общении с возрастом увеличивается.

У некоторых детей 6-7 года жизни складывается новая форма общения со сверстниками: внеситуативно-деловая. Усложнение игровой деятельности ставит ребят перед необходимостью договариваться и заранее планировать свою деятельность. Основная потребность в общении состоит в стремлении к сотрудничеству с товарищами, которое приобретает внеситуативный характер.

Изменяется ведущий мотив общения. Складывается устойчивый образ сверстника. Поэтому возникает привязанность, дружба.

Происходит становление субъективного отношения к другим детям, то есть умение видеть в них равную себе личность, учитывать их интересы, готовность помогать. Возникает интерес к личности ровесника, не связанный с его конкретными действиями.

Таким образом, эта форма общения формирует у ребенка умение видеть в партнере по общению самоценную личность, понимать его мысли и переживания. В то же время она позволяет ребенку уточнить представления о самом себе.

Ряд ученых выделяют следующие формы негативных проявлений межличностных отношений детей дошкольного возраста:

1) *“комплекс Золушки”* - характеризует состояние отверженных в группе детей ж негативное самовосприятие, отказ себе в достоинствах, безразличие к себе, небрежность внешнего облика, равнодушие в делах, неуверенность в голосе, отрешенность.

2) *“симптом открытого конфликтного поведения”* - характеризует агрессивное поведение дошкольника, частые вспышки гнева, озлобленность, разрушительная направленность деятельности.

3) *“симптом антилидерства”* - ребенок-антилидер пользуется авторитетом сверстников не благодаря своим достоинствам, а по ряду других причин (физическая сила, подкуп, обман) Он ведет себя шумно, гиперактивно, недоброжелательно и немирнолюбиво.

4) *симптом “дети-нелюдимы”* - неадекватное поведение ребенка может быть вызвано искажениями в мотивационной сфере: отсутствие или невыраженность игровых мотивов.

5) *“симптом усталости”* - может проявляться как защитная реакция. Ребенок чувствует глубокое или полное истощение, неспособность осмысливать происходящее. Он «забывает» «разумную» программу взаимоотношений и поглощается чувством беспомощности.

б) “*симптом малообщительности*” - характеризуется стремлением к уединению, отсутствием двигательных контактов с другими детьми, неучастие в игровых объединениях.

Рассматривая характеристику межличностных отношений детей можно сказать, что в старшем дошкольном возрасте игра способствует развитию рефлексивного мышления у ребенка, т. е. возможность анализа своих поступков, мотивов и соотнесения их с общечеловеческими ценностями, поступками и мотивами других людей.

3. Значение подвижных игр в формировании межличностных отношений дошкольников

Игровая терапия – метод психотерапевтического воздействия на детей с использованием игры.

В основе методик, описываемых этим понятием, лежит признание того, что игра оказывает сильное влияние на развитие личности.

Игра способствует созданию близких отношений между участниками группы, снимает напряженность, тревогу, страх перед окружающими, повышает самооценку, позволяет проверить себя в различных ситуациях общения, снимая усталость.

Психокоррекционный эффект игровых занятий у детей достигается благодаря установлению положительного эмоционального контакта между детьми. Игра корригирует подавляемые негативные эмоции, страхи, неуверенность в себе, расширяет способности детей к общению.

Структуру детской игры составляют роли, взятые на себя играющими, игровые действия как средство реализации этих ролей, игровое употребление предметов - замещение реальных предметов игровыми, реальные отношения между играющими.

Единица игры и в тоже время центральный момент, объединяющий все ее аспекты – роль.

Сюжетом игры представляет воспроизводимая в ней область действительности. Содержанием игры выступает то, что воспроизводится детьми как главный момент деятельности и отношений между взрослыми в их взрослой

жизни. В игре происходит формирование произвольного поведения ребенка и его социализация.

В свою очередь подвижная игра так же является средством игровой терапии. Ведь в подвижных играх заложены неограниченные возможности для физического развития детей, а также для воспитания таких качеств личности, как товарищество, взаимовыручка, активность, самостоятельность, творчество.

Подвижная игра представляет собой совместную деятельность детей. Общие интересы, цели, задания, совместные действия в подвижной игре способствуют воспитанию положительных взаимоотношений между сверстниками, нравственной активности.

Наиболее сенситивным периодом для воспитания у детей умения оказывать помощь и принимать ее является пятилетний возраст.

К пяти годам дети уже овладели некоторыми подвижными играми, у них развился интерес к совместным играм, начинает формироваться умение действовать сообща для достижения общего успеха в игре, развивается способность сочувствовать и сопереживать, появляется желание помогать сверстникам в случае их неудачи.

Определены 5 типов подвижных игр, способствующих формированию чувства взаимопомощи.

Перечень игр, способствующих формированию чувства взаимопомощи (по Сушковой И.)

№	Тип и характеристика	Подвижные игры
1	Игры – упражнения с поочередным выполнением действия – очередность выполнения действия позволяет научить детей замечать необходимость оказания помощи сверстнику.	«Сбей кеглю», «Прыгни дальше», «Клад», «кто скорее снимет ленту», «Кто скорее добежит до флажка», «Пожарные на учении», «Оттолкни мяч».
2	Сюжетные подвижные игры с ролями – действуя в соответствии с ролью, ребенок проявляет по ходу игры такие качества, как доброта, забота, взаимопомощь.	«Волк и ягнята», «Коршун», «Коршун и цыплята», «Кролики и лиса», «Лягушки и цапля», «Стадо и волк».
3	Сюжетные подвижные игры с ролями ловца и убегающих – способствуют воспитанию у детей умения управлять	«Волк и олени», «Птички и кошка», «Ловля обезьян», «Волк во рву», «Рыбаки и рыбки»,

	своим поведением в коллективе играющих, проявлению организованности, доброжелательного отношения со сверстником.	«Ловля бабочек», «Совушка», «Два мороза», «Хитрая лиса», «Охотник и зайцы», «Лиса в курятнике».
4	Игры, предоставляющие возможность оказания помощи сверстнику в выполнении игровых действий для достижения личного успеха в игре.	«Утушка», «воробушки и кот», «Медведь и пчелы», «Зайцы и волк», «Птички и кошка».
5	Игры, в которых от действия взаимной помощи партнеров по игре зависит достижение общего успеха – формируют умение действовать в интересах товарищей, помогать друзьям и принимать помощь от них.	«Хромая курица», «Оленьи упряжки», «Коршун и цыплята», «Казачьи – разбойники», «Хромой петух», «Бой племен», «Выбивной», «Веселые гимнасты», «Осада».

4. Пример плана проведения подвижных игр в старшем дошкольном возрасте, способствующих формированию чувства взаимопомощи

Нами был разработан перспективный план проведения подвижных игр в старшем дошкольном возрасте, способствующих формированию чувства взаимопомощи

При составлении плана учитывались следующие принципы:

- 1) принцип учета индивидуальных особенностей – при составлении плана мы опирались на имеющиеся отклонения у детей, а также на возрастные особенности.
- 2) принцип последовательности – подвижные игры были распределены таким образом, чтобы оказанная на детей нагрузка была последовательной.
- 3) принцип планомерности – игры были подобраны в соответствии с программой воспитания и обучения детей в детском саду.
- 4) принцип активности – при реализации плана предполагается как активность самих детей так и активность воспитателя.
- 5) принцип научности – при составлении плана использовалась научная литература.
- 6) принцип систематичности – игры подобраны систематически, а также некоторые подвижные игры повторяются в течении недели с целью их закрепления.

План проведения подвижных игр в старшем дошкольном возрасте.

1 неделя

№	День недели	Утро	Дневная прогулка	2 половина дня	Вечерняя прогулка
1	Понедельник	п/и «Карусель» Цель: расширить контакты детей	п/и «Четыре стихии» Цель: помочь ребенку увидеть свои достоинства	-----	п/и «Охота» Цель: формировать интерес к игровой деятельности
2	Вторник	п/и «Умники и умницы» Цель: формировать у детей уверенность в себе	-----	п/и «Колечко, колечко выйди на крылечко» Цель: развивать положительное качество – терпимость	к/и «Слепой, и поводыр» Цель: развитие доверия, снятие напряжения
3	Среда	-----	к/и «Змейка» Цель: формировать позитивные эмоции	п/и «Карусель» Цель: расширить контакты детей	п/и «Хитрая лиса» Цель: развивать волю
4	Четверг	п/и «Четыре стихии» Цель: помочь ребенку увидеть свои достоинства	п/и «Угадай по голосу» Цель: развивать коммуникабельность	п/и «Высоко – низко» Цель: включать детей в игровые объединения	-----
5	Пятница	п/и «Самолеты» Цель: формировать интерес к игровой деятельности	п/и «Охота» Цель: формировать интерес к игровой деятельности	-----	п/и «Съедобное – несъедобное» Цель: развивать рефлексию

№	День недели	Утро	Дневная прогулка	2 половина дня	Вечерняя прогулка
1	Понедельник	п/и «Угадай, что делали» Цель: расширять контакты детей	к/и «А ты - морковка» Цель: перевод вербальной агрессии в социально-приемлемую форму	п/и «Транспорт, мебель, птица» Цель: развивать коммуникабельность	-----
2	Вторник	п/и «Хитрые загадки» Цель: повышение самооценки	-----	п/и «Пять раз от земли» Цель: развитие эмпатии	п/и «Затейники» Цель: формирование потребности к игровой деятельности

3	Среда	-----	п/и «Усатый сом» Цель: развитие воли	к/и «Улиточка» Цель: способствовать снятию напряжения	п/и «Транспорт, мебель, птица» Цель: развивать коммуникабельность
4	Четверг	п/и «И я!» Цель: развитие коммуникативных навыков	п/и «Угадай, что делали» Цель: расширять контакты детей	-----	п/и «Земля – небо – вода» Цель: развитие произвольности поведения
5	Пятница	-----	п/и «Обруч и мяч» Цель: помочь ребенку увидеть свои достоинства	п/и «Зайка серый умывается» Цель: расширить контакты детей	к/и «Паровозик» Цель: развитие личностных качеств – смелость, уверенность.

2 неделя

3 неделя

№	День недели	Утро	Дневная прогулка	2 половина дня	Вечерняя прогулка
1	Понедельник	-----	п/и «Передай – встань» Цель: развитие доверия	к/и «Слушай и отвечай» Цель: формировать доброжелательность отношений	п/и «Радио – розыск» Цель: формировать интерес к игровой деятельности
2	Вторник	п/и «Не спи – не зевай» Цель: развитие воли, терпения	п/и «Нам прислали 100 рублей» Цель: развитие коммуникабельности	-----	п/и «Где мы были, мы не скажем, а что делали покажем» Цель: формирование уверенности в себе

3	Среда	п/и «Радио – розыск» Цель: формировать интерес к игровой деятельности	-----	к/и «Иголочка и ниточка» Цель: развитие доверия к сверстникам, желание играть вместе	п/и «Да – нет» Цель: помочь ребенку увидеть свои достоинства
4	Четверг	п/и «Трам – рара» Цель: развитие положительных качеств – доброта	п/и «Охота» Цель: формировать интерес к игровой деятельности	п/и «Передай – встань» Цель: развитие доверия	-----
5	Пятница	-----	п/и «Птичка на дереве, собака на земле» Цель: расширить контакты детей	к/и «Кто это?» Цель: развитие выразительных движений	к/и «Слушай и отвечай» Цель: формировать доброжелательность отношений

4 неделя

№	День недели	Утро	Дневная прогулка	2 половина дня	Вечерняя прогулка
1	Понедельник	к/и «Зайцы и волк» Цель: развивать смелость, уверенность в себе	-----	п/и «Умники и умницы» Цель: формировать у детей уверенность в себе	п/и «Четыре стихии» Цель: помочь ребенку увидеть свои достоинства
2	Вторник	п/и «Высоко – низко» Цель: включать детей в игровые объединения	к/и «Заколдованный ребенок» Цель: развитие навыков невербальной коммуникации	п/и «Карусель» Цель: расширить контакты детей	-----
3	Среда	-----	п/и «Умники и умницы» Цель: формировать у детей уверенность в себе	п/и «Хитрая лиса» Цель: развивать волю	п/и «Угадай по голосу» Цель: развивать коммуникабельность
4	Четверг	п/и «Мышь и мышеловка» Цель: формирование стремления к сотрудничеству со сверстниками	к/и «Зайцы и волк» Цель: развивать смелость, уверенность в себе	-----	п/и «Съедобное – несъедобное» Цель: развивать рефлекссию

5	Пятница	п/и «Четыре стихии» Цель: помочь ребенку увидеть свои достоинства	-----	п/и «Самолеты» Цель: формировать интерес к игровой деятельности	п/и «Хитрые загадки» Цель: повышение самооценки
---	---------	--	-------	--	--

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- 1) Болотина, Л. Р. Комарова, Т. С. Баранова, С. П. Дошкольная педагогика– М., 1997.
- 3) Галагузова, М.А. Социальная педагогика, - М., 2001.
- 4) Герасимова, Е. Особенности взаимодействия дошкольников в разновозрастной группе // Дошкольное воспитание. – 2002. - №1.
- 8) Ильин, Е.П. Психология. – СПб. 2004.
- 9) Карташова, Л. Воспитание самостоятельности детей в подвижных играх // Дошкольное воспитание. – 1984. -№1.
- 10) Конторович, М.М. Михайлова, Л. И. Подвижные игры в детском саду. – М., 1961.
- 12) Лютова, Е.К. Моница, Г.Б. Тренинг эффективного взаимодействия с детьми – СПб. 2000.
- 13) Марков, В.В. Основы здорового образа жизни и профилактика болезней. – М., 2001.
- 15) Рузина, М.С. Игра в жизни детей //Психолог в ДОУ. – 2004. - №4.
- 16) Степаненкова, Э.Я. Подвижные игры как средство гармонического развития детей // Дошкольное воспитание. -1995. -№2.
- 18) Сушкова, И. Формирование взаимопомощи детей в подвижной игре // дошкольное воспитание. – 1994. - №3.
- 19) Урунтаева, Г.Л. Дошкольная психология: учебное пособие. – М., 1997.

Картотека подвижных игр для старшего дошкольного возраста.

«Пять раз от земли»

Выбирается водящий, он стоит в центре круга и называет имя какого-нибудь игрока, бросая мяч от земли так, чтобы мяч отскочил в сторону называемого игрока. Этот игрок ловит мяч и отбивает его пять раз от земли. После отбивания игрок перебрасывает мяч водящему. Игра продолжается, пока кто-то не уронит мяч. Кто потерял мяч, становится водящим.

«Умники и умницы»

Играющий, отбивая мяч одной рукой от земли, произносит слова: «Я знаю 5 имен девочек (Аля, Катя, Галя, Вика, Наташа)». Если ребенок за это время не теряет мяч, он переходит в следующие «классы»: и сдает «экзамен»:

- 2) «Я знаю 5 имен мальчиков:..»
- 3) «Я знаю 5 названий городов:..»
- 4) «Я знаю 5 названий животных:....»
- 5) «Я знаю 5 названий цветов:.....»
- 6) «Я знаю 5 названий птиц:.....»

В зависимости от знаний детей, классов может быть больше или меньше. Если ребенок теряет мяч или затрудняется с названием, он передает мяч другому и т. д. Побеждает тот, кто первым дойдет до последнего класса.

«Радио – розыск»

Выбирается водящий – Диктор. Его задача – дать полное описание кому-нибудь из играющих, называя его наиболее яркие характеристики: как одет, какая внешность, с кем дружит, чем любит заниматься и т. д. Например: «Внимание, внимание, потерялась девочка. На ней желтое платье и белые туфли. У нее красивые светлые волосы. Она любит рисовать и дружит с Сашей. Кто знает эту девочку?» Дети называют имя девочки и выбирают считалкой нового Диктора. Если после описания Диктора дети не смогли узнать игрока, все хором отвечают: «Здесь такие не живут». И тогда Диктор платит фант, который после игры выкупает.

«Грам-рара»

Выбирается ведущий, играющие сидят перед ним, у всех пальцы согнуты в кулак. Ведущий стоит перед ними и приговаривает: «Грам – рара, трам – рара», - затем высовывает большой палец (изображает рога) и называет любой объект живой и неживой. Например, «У козы рога и у дивана рога». Если названный объект с рогами, то играющие должны показать рога (высунуть из кулака большой палец). Если названный объект не имеет рогов, то игроки не раскрывают кулаков. За ошибки игроки платят фант. В конце игры фанты выкупаются.

«Птичка на дереве, собака на земле»

Игроки становятся в круг, произнося слова: «Птичка на дереве, собака на земле», - делают прыжки, поочередно скрещивая и расставляя ноги. Если на последнем слове «на земле» у игрока ноги расставлены в стороны – он «лов», если «крестиком» - он убегает. Одновременно может быть несколько ловов. Когда лов поймает всех игроков, игра начинается заново.

Два Мороза

На противоположных сторонах площадки (или комнаты) отмечают линиями два дома. Расстояние между домами —20— 30 шагов (12—15 м). Играющие располагаются на одной стороне площадки. Выбираются двое водящих, которые становятся посередине площадки между домами, лицом к детям, — это Мороз — Красный нос и Мороз — Синий нос.

По сигналу воспитателя: «Начинайте!» — оба Мороза говорят:

Мы два брата молодые,

Два Мороза удалые:

Я Мороз — Красный нос,

Я Мороз — Синий нос.

Ну-ка, кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

Все играющие хором отвечают Морозам:

Не боимся мы угроз,

И не страшен нам мороз.

После слова «мороз» все играющие перебегают в дом на противоположной стороне площадки, а Морозы стараются их заморозить, т. е. коснуться рукой. Замороженные останавливаются там, где их захватил Мороз, и так стоят до окончания перебежки всех остальных играющих. Замороженных подсчитывают, после чего они присоединяются к остальным играющим.

Перебежки повторяются 3—4 раза. После подсчета общего числа замороженных выбираются (при помощи считалки) новые Морозы, и игра возобновляется.

В конце игры подытоживают, какая пара Морозов заморозила большее число играющих.

У медведя во бору

На одном конце площадки проводится черта. Это опушка леса. За чертой, на расстоянии двух-трех шагов, очерчивается место для медведя. На противоположном конце площадки обозначается линией дом детей.

Воспитатель назначает одного из играющих медведем. Остальные играющие — дети; они находятся дома.

Воспитатель говорит: «Идите гулять». Дети направляются к опушке леса, собирая грибы, ягоды, т. е. имитируя соответствующие движения (наклон и выпрямление корпуса), и одновременно произносятся хором стихи:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру,

А медведь сидит

И на нас рычит.

Когда играющие произносят слово «рычит», медведь с рычанием встает, а дети бегут домой. Медведь старается их поймать (коснуться). Пойманного медведь отводит к себе. Дети возобновляют сбор грибов и ягод.

После того как медведь поймает двух — трех играющих, назначается или выбирается новый медведь, и игра повторяется.

Пятнашки с домом

По краям площадки рисуют два круга — это дома. Дети, убегая от водящего, могут забегать в дом, где пятнашка салить их не может. Если он рукой касается играющего на игровом поле, то осаленный становится пятнашкой.

Варианты

Чтобы не запятнали, нужно присесть или встать на какой-нибудь предмет.

Когда пятнашка догоняет играющего, тот может попрыгать на двух ногах, как зайчик, и его уже нельзя пятнать (пятнашки «Зайки»).

Играющий, которого запятнали, если он быстрый и ловкий, может сразу же возратить пятнание водящему, и пятнашкой остается прежний игрок («Пятнашки с передачей»).

Все играющие, кроме пятнашки, выбирают себе имя из цветов, птиц, зверей. Пятнашка не пятнает того, кто вовремя назвал свое имя, например, «лиса» («Пятнашки с именем»).

Гуси-лебеди

Из числа играющих выбирается волк и пастух. Остальные дети — гуси.

На одной стороне площадки проводится черта, за которой находятся гуси. Это их дом.

Сбоку площадки очерчивается место — логово волка.

Пастух выгоняет гусей пастись на луг. Гуси ходят, летают по лугу. Затем пастух говорит:

Гуси, гуси!

Гуси останавливаются и отвечают хором:

Га, га, га!

Пастух: *Есть хотите?*

Гуси: *Да, да, да!*

Пастух: *Так летите!*

Гуси: *Нам нельзя:*

Серый волк под горой

Не пускает нас домой!

Пастух: *Так летите, как хотите.*

Гуси, расправив крылья (вытянув руки в стороны), летят через луг домой, а волк, услышав гусей, выбегает, пересекает им дорогу, стараясь поймать их (коснуться рукой).

Пойманных гусей волк уводит к себе.

После трех-четырех перебежек (согласно условию) производится подсчет пойманных гусей.

Затем выбираются новые волк и пастух, и игра повторяется.

Примечание. Когда воспитатель впервые проводит игру, он рассказывает детям, что гуси гуляют на лугу, щиплют травку, при этом они нагибаются, вытягивают шею, а когда летают, расправляют крылья (поднимают руки в стороны).

Кошка и мышка

Играющие встают в круг. Выбираются кошка и мышка. Мышка становится в круг, кошка — за кругом. Остальные дети, взявшись за руки, идут по кругу и говорят:

Ходит Васька беленький,

Хвост у Васьки серенький,

А бежит — стрела.

Глазки закрываются.

Когти расправляются,

Зубы, как игла.

Только мыши заскребут,

Чуткий Васька тут как тут,

Всех поймает он.

После слов «Всех поймает он» дети останавливаются и в условленном месте круга двое детей опускают руки, оставляя проход — ворота. Мышка, убегая от кошки, может пробежать в ворота и подлезать под руки стоящих в кругу. Кошка ловит мышку. Она может пробежать в круг только через ворота. Когда кошка поймает мышку, на эти роли выбираются другие дети, и игра повторяется.

Если кошка долго не может поймать мышку, воспитатель устраивает дополнительные ворота.

Вариант игры

В то время, когда дети идут по кругу, кошка может находиться в центре круга, а мышка — вне его. При произнесении второго куплета кошка выполняет движения согласно тексту — закрывает глаза, расправляет когти и т. д.

Мы веселые ребята

Дети стоят на одной стороне площадки или у стены комнаты. Перед ними проводится черта. На противоположной стороне площадки также проводится черта. Сбоку от детей, примерно на середине между двумя линиями, находится ловишка, назначенный воспитателем или выбранный детьми.

Дети хором произносят текст:

Мы веселые ребята,

Любим бегать и играть.

Ну, попробуй нас догнать:

Раз, два, три — лови!

После слова «лови» дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка догоняет их. Тот, до кого ловишка дотронулся прежде, чем играющий пересек черту, считается пойманным и садится возле ловишки.

После двух-трех перебежек производится подсчет пойманных и выбирается новый ловишка. Если ловишка никого не поймает, все равно выбирается новый.

Воспитатель следит за тем, чтобы дети не скандировали текст, а произносили его выразительно.

Мышеловка

Играющие делятся на две неравные группы. Меньшая (примерно треть играющих) образует круг — мышеловку. Остальные изображают мышей. Они находятся вне круга.

Дети, изображающие мышеловку, берутся за руки и начинают ходить по кругу то влево, то вправо, приговаривая:

Ах, как мыши надоели,

Развелось их просто страсть.

Все погрызли, все поели,

Всюду лезут — вот напасть.

Берегитесь же, плутовки,

Доберемся мы до вас.

Вот поставим мышеловки,

Переловим всех за раз!

По окончании стихотворения дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. Мыши вбегают в мышеловку и тут же выбегают с другой стороны. По слову воспитателя «хлоп!» дети, стоящие по кругу, опускают руки и приседают — мышеловка считается захлопнутой. Мыши, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Они тоже становятся в круг (размер мышеловки увеличивается). Когда большая часть мышей поймана, дети меняются ролями, и игра возобновляется.

Воспитатель следит за тем, чтобы дети произносили стихи выразительно, негромко, делая логические ударения, не скандируя каждый слог.

В конце следует отметить наиболее ловких мышей, которые ни разу не остались в мышеловке.

Караси и щука

Один ребенок выбирается щукой. Остальные играющие делятся на две группки: одна из них — камешки — образует круг, другая — караси, которые плавают внутри круга. Щука находится за кругом.

По сигналу воспитателя: «Щука!» — она быстро вбегает в круг, стараясь поймать карасей. Караси спешат поскорее занять место за кем-нибудь из играющих и присесть (караси прячутся от щуки за камешки). Щука ловит тех карасей, которые не успели спрятаться. Пойманные уходят за круг.

Игра проводится 3—4 раза, после чего подсчитывается число пойманных.

Затем выбирают новую щуку. Дети, стоящие по кругу и внутри его, меняются местами, и игра повторяется.

Чье звено скорее соберется

Дети делятся на 3—4 группы с одинаковым числом играющих: каждой группе даются флажки какого-либо одного цвета.

В разных концах площадки или по одной стороне ставятся на подставках 3—4 флага тех же цветов. Каждая группа строится колонной перед флагом своего цвета.

Когда играющие построятся, воспитатель ударяет в бубен, и дети начинают ходить, бегать, прыгать по площадке в разных направлениях. Движения меняются в зависимости от того ритма и темпа, который дается воспитателем.

По сигналу: «На места!» — дети бегут к своему флагу и строятся в колонну (лицом к флагу). Воспитатель отмечает, какая группа построилась первой.

После двух-трех повторений игры, в тот момент, когда дети бегают, прыгают, воспитатель говорит: «Стой!» Поэтому сигналу все играющие останавливаются и закрывают глаза. Тем временем воспитатель меняет места флагов и говорит: «На места!» Дети открывают глаза и спешат построиться в колонну против своего флага. Отмечается, какая колонна построилась первой.

Хитрая лиса

Играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Воспитатель просит всех закрыть глаза. Дети закрывают глаза, а воспитатель обходит круг (за спинами детей) и дотрагивается до одного из играющих, который становится хитрой лисой. Затем воспитатель предлагает детям открыть глаза и внимательно посмотреть, кто из них хитрая лиса, — не выдаст ли она себя чем-нибудь.

Играющие три раза спрашивают хором (с небольшими промежутками) — сначала тихо, а затем громче: «Хитрая лиса, где ты?» При этом все смотрят друг на друга.

Когда все играющие (в том числе и хитрая лиса) в третий раз спросят: «Хитрая лиса, где ты?», — хитрая лиса быстро выходит на середину круга, поднимает руку вверх и говорит: «Я здесь!»

Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманные, т. е. те, до которых лиса коснулась рукой, отходят в сторону.

После того как лиса поймала двух-трех детей, воспитатель говорит: «В круг». Дети снова образуют круг, и игра повторяется.

Сокол и голуби

На противоположных сторонах площадки линиями обозначают домики голубей. Между домиками находится сокол (водящий). Все дети — голуби. Они стоят за линией на одной стороне площадки. Сокол кричит: «Голуби, летите!» Голуби перелетают (перебегают) из одного домика в другой, стараясь не попасться соколу. Тот, до кого сокол дотронулся рукой, отходит в сторону. Когда будет поймано 3 голубя, выбирают нового сокола.

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!» Дети, образующие клетку, поднимают руки. Птички влетают в клетку (в круг) и тут же вылетают из нее. Воспитатель говорит: «Закрывать клетку!» Дети опускают руки. Птички, оставшиеся в клетке, считаются пойманными. Они 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. Одному 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 принимают какую-либо позу (руки в стороны, вверх, на поясе, стоят на одной ноге и т.п.). Южный ветер стремится разморозить детей, так же дотрагиваясь рукой и восклицая: «Свободен!» Через 2—3 мин назначают новых водящих, и игра повторяется.

Ловишка, бери ленту

Играющие становятся в круг, выбирают ловишку. Все, кроме ловишки получают полоску из цветного материала или ленточку, которую они закладывают сзади за пояс или за ворот. Ловишка встает в центре круга. По сигналу воспитателя: «Беги!» - дети разбегаются по площадке. Ловишка бегает за играющими, стремясь вытянуть у кого-нибудь из них ленточку. Лишившийся ленточки временно отходит в сторону.

По сигналу воспитателя: «Раз, два, три, в круг скорей беги!» — дети строятся в круг. Ловишка подсчитывает количество взятых лент и возвращает их детям. Игра возобновляется с новым ловишкой.

Вариант игры

Перед каждым повторением игры дети могут идти по кругу со словами: «Мы, веселые ребята, любим бегать и играть. Ну, попробуй нас догнать. Раз, два, три — лови!»

Бездомный заяц

Из числа играющих выбираются охотник и бездомный заяц. Остальные играющие — зайцы чертят себе кружочки, и каждый встает в свой.

Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, забежав в любой кружок; тогда заяц, стоявший в кружке, должен сейчас же убежать, потому что теперь он становится бездомным, и охотник будет ловить его. Как только охотник поймал (осалил) зайца, он сам становится зайцем, а бывший заяц — охотником.

Горелки

Играющие становятся парами. Впереди колонны на расстоянии 2—3 шагов проводится линия. Один из играющих — ловящий становится на эту линию. Все стоящие в колонне говорят:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Глянь на небо —

Птички летят,

Колокольчики звенят!

Раз, два, три — беги!

После слова «беги» дети, стоящие в последней паре, бегут вдоль колонны (один справа, другой слева), стремясь встретиться, и берутся за руки. Ловящий старается поймать одного из пары раньше, чем дети успеют соединить руки. Если ловящему это удастся сделать, то он образует с пойманным новую пару и становится впереди колонны, а оставшийся без пары становится ловящим. Если же ловящему не удастся никого поймать, он остается в той же роли.

Игра заканчивается, когда все играющие пробегут по одному разу. Игру можно повторить 2—3 раза.

Число участвующих не должно превышать 15—17 человек, иначе детям долго придется стоять без движения.

Пустое место

Играющие становятся в круг, положив руки на пояс, — получаются окошки. Выбирается водящий.

Он ходит сзади круга и говорит:

Вокруг домика хожу

И в окошечки гляжу,

К одному я подойду

И тихонько постучу.

После слова «постучу» водящий останавливается, заглядывает в окошко, против которого остановился, и говорит: «Тук«тук-тук». Стоящий впереди спрашивает: «Кто пришел?» Водящий называет свое имя. Стоящий в кругу спрашивает: «Зачем пришел?» Водящий отвечает: «Бежим вперегонки», — и оба бегут вокруг играющих в разные стороны. В кругу оказывается пустое место. Тот, кто добежит до него первым, остается в кругу; опоздавший становится водящим, и игра продолжается.

Эстафета с обручами

Играющие делятся на две равные группы и встают один за другим в две колонны. Расстояния между колоннами 1,5—2 м. Перед колоннами проводится черта. На расстоянии 5—6 м от нее кладутся обручи — по одному против каждой колонны.

По сигналу воспитателя: «Раз, два, три — беги!» — первые в колонне бегут к обручам, поднимают их вверх, пролезают в обруч, кладут его на место, бегут к своей колонне, дотрагиваются до руки ребенка, ставшего первым, и встают в конец колонны. Каждый последующий в колонне проделывает то же самое, и так до тех пор, пока первый ребенок не вернется, на свое место. Выигрывает та группа детей, которая сделает это раньше.

Море волнуется

Из числа играющих выбирается водящий. Остальные встают в круг на расстоянии одного шага друг от друга, и каждый чертит на своем месте кружок.

Ведущий идет вокруг играющих «змейкой», при этом те дети, кому он скажет: «Море волнуется», — встают за ним, постепенно образуя цепочку. Так, цепочкой, они еще немного ходят или бегают. Неожиданно ведущий говорит: «Море спокойно», — все отпускают руки и бегут занимать какой-либо кружок. Тот, кто останется без кружка, становится водящим, и игра повторяется. Воспитатель следит, чтобы цепочка двигалась змейкой, не пропуская ни одного кружка.

Участники игры делятся на две команды: «День» и «Ночь». Их дома находятся на противоположных сторонах площадки, за чертой. Посредине проводится еще одна черта. На расстоянии одного шага от нее по ту и другую сторону выстраиваются команды спиной друг к другу.

Воспитатель говорит: «Приготовиться!» — а затем дает сигнал той команде, которая должна ловить. Если он сказал «День», то дети из команды «Ночь» бегут в свой дом, а дети из команды «День» поворачиваются и ловят их, но только до границы дома убегающих.

Подсчитывается количество пойманных, затем все снова выстраиваются и ждут следующего сигнала.

Игра повторяется 4—6 раз. Воспитатель может назвать одну и ту же команду два раза подряд, но нужно, чтобы в общей сложности каждая команда ловила одинаковое число раз.

Выигрывает та команда, которая поймала больше детей.

День и ночь

Участники игры делятся на две команды: «День» и «Ночь». Их дома находятся на противоположных сторонах площадки, за чертой. Посредине проводится еще одна черта. На расстоянии одного шага от нее по ту и другую сторону выстраиваются команды спиной друг к другу.

Воспитатель говорит: «Приготовиться!» — а затем дает сигнал той команде, которая должна ловить. Если он сказал «День», то дети из команды «Ночь» бегут в свой дом, а дети из команды «День» поворачиваются и ловят их, но только до границы дома убегающих.

Подсчитывается количество пойманных, затем все снова выстраиваются и ждут следующего сигнала.

Игра повторяется 4—6 раз. Воспитатель может назвать одну и ту же команду два раза подряд, но нужно, чтобы в общей сложности каждая команда ловила одинаковое число раз.

Выигрывает та команда, которая поймала больше детей.

Зайцы и волк

Одного из играющих выбирают волком. Остальные — зайцы. На одной стороне площадки зайцы устраивают домики (чертят кружки). В начале игры зайцы стоят в своих домиках, волк — на другом конце площадки (в овраге). По сигналу воспитателя зайцы выпрыгивают из домиков и разбегаются по площадке. Они, то прыгают на двух ногах, то присаживаются, щиплют травку. По сигналу «Волк!» волк выбегает из оврага и ловит зайцев (стараясь коснуться их). Зайцы убегают каждый в свой домик. Пойманных зайцев волк отводит в овраг. Игра возобновляется. После того, как поймано 2—3 зайца, выбирается другой волк.

Лиса в курятнике

На одной стороне площадки очерчивается курятник (размер его зависит от числа играющих). В курятнике на насесте (на скамейках) сидят куры. На противоположной стороне площадки находится нора лисы. Все остальное место — двор.

Один из играющих назначается лисой, остальные — куры. По сигналу воспитателя куры спрыгивают с насеста, ходят и бегают по двору, клюют зерна, хлопают крыльями. По сигналу воспитателя: «Лиса!» — куры убегают в курятник и взбираются на насест, а лиса старается утащить курицу, не успевшую спастись, и уводит ее в свою нору. Остальные куры снова спрыгивают с насеста, и игра возобновляется.

Игра кончается, когда лиса поймает двух-трех кур. Можно ее повторить с другой лисой.

Кто скорее

Дети с прыгалками в руках становятся в шеренгу на одной стороне площадки так, чтобы не мешать друг другу. В пятнадцати—двадцати шагах от них проводится черта или протягивается шнур с флажками.

По условленному сигналу все дети одновременно прыгают по направлению к черте. Воспитатель отмечает детей, которые раньше оказались у черты.

Не оставайся на полу (на земле)

В различных местах площадки (комнаты), ближе к границам ее, расположены предметы высотой 25—30 см: лестницы со ступеньками, доски, поставленные на возвышение, невысокие ящики, скамейки, чурбаки (не меньше 25 см в диаметре). Выбирается ловишка. Ему надевают на руку повязку. Дети размещаются на приборах в разных местах площадки.

Под удары в бубен дети спрыгивают и бегают или прыгают по площадке в зависимости от того темпа и ритма, который дает воспитатель. Ловишка принимает участие в общем движении. По сигналу воспитателя: «Лови!» — все дети снова взбираются на расставленные предметы (возвышения). Ловишка ловит тех, кто не успел вскочить на возвышение. Пойманные садятся в стороне.

После того как игра повторена 2—3 раза, проводится подсчет пойманных, выбирается новый ловишка и игра возобновляется.

Воспитатель следит, чтобы дети спрыгивали с возвышения двумя ногами и мягко приземлялись, сгибая колени, а также чтобы дети разбегались по всей площадке, подальше от предметов, на которые они должны взбираться.

Удочка

Дети стоят по кругу. В центре круга — воспитатель. Он держит в руках веревку, на конце которой привязан мешочек: с песком. Воспитатель вращает веревку с мешочком по кругу над самой землей, а дети подпрыгивают вверх, стараясь, чтобы мешочек не задел их ног.

Предварительно воспитатель показывает и объясняет детям, как надо подпрыгивать: сильно оттолкнуться и подобрать ноги.

Время от времени следует делать паузы, чтобы дать детям отдохнуть.

Волк во рву

Посередине площадки проводятся две параллельные черты на расстоянии 80—100 см одна от другой — это ров. По краям площадки на расстоянии 1—2 шагов от ее границ очерчиваются дома коз. Из числа играющих выбирается волк, остальные изображают коз.

Все козы располагаются в одном из домов. Волк становится в ров.

По сигналу воспитателя: «Волк во рву!» - козы бегут на противоположную сторону площадки (в другой дом), перепрыгивая через ров, а волк в это время старается их поймать (коснуться). Пойманных он отводит в сторону. Затем воспитатель снова говорит: «Волк во рву», - козы перебегают на другую сторону, перепрыгивая через ров.

После трех-четырех перебежек (согласно условию) все пойманные козы возвращаются в свой дом и выбирается другой волк (но не из числа пойманных коз). Игра повторяется.

Охотник и зайцы

Из числа играющих выбирается охотник, остальные - зайцы. Они сидят в кустах - за рейками, шнуром, укрепленными на высоте, доступной детям для перешагивания (перепрыгивания), или за гимнастической скамейкой, поставленной на ребро.

На расстоянии 3- 4 мот кустов чертится круг — дом охотника. Он получает 2-3 мяча диаметром 50-60 мм (зимой вместо мячей можно использовать снежки).

Игра начинается с того, что зайцы выпрыгивают из кустов и свободно бегают, прыгают на площадке перед домом охотника. По сигналу: «Охотник!» — зайцы убегают, а охотник стреляет в них, т. е. бросает мячами (снежками) в одного, другого, третьего... Те, в кого охотник попал мячом, отходят к домику охотника.

После повторения игры (2 -3 раза) подсчитываются пойманные зайцы, выбирается другой охотник, и игра продолжается.

Бросать мячи или снежки можно только в ноги бегущим. Нарушивший это правило исключается из игры.

Котята и щенята

Дети распределяются на две подгруппы— котят и щенят. Котята находятся около гимнастической стенки, щенята — на другой стороне площадки в домиках за гимнастическими скамейками. Воспитатель предлагает первой группе детей — котяткам — побегать легко, мягко. На слова воспитателя: «Щенята!» — вторая группа детей перелезает через скамейки и бежит за котятами лая: «Ав-ав-ав». Котята, мяукая, быстро влезают на гимнастическую стенку. Щенята возвращаются в свои домики. После 2—3 повторений дети меняются ролями, и игра продолжается.

Медведи и пчелы

Играющие делятся на две неравные группы. Одни (приблизительно треть детей) — медведи, остальные — пчелы. На расстоянии 3-5 м от вышки очерчивается лес, а на расстоянии 8-10 м на противоположной стороне — луг. Пчелы помещаются на вышке или на гимнастической стенке (улей). По сигналу воспитателя пчелы летят на луг за медом и жужжат. Как только все пчелы улетят, медведи влезают на вышку — в улей и лакомятся медом. По сигналу воспитателя: «Медведи!» — пчелы летят и жалят медведей, не успевших убежать в лес (дотрагиваясь до них рукой). Затем пчелы возвращаются на вышку, и игра возобновляется. Ужаленный медведь один раз не выходит за медом. После того как игра проведена 2-3 раза, дети меняются ролями.

Воспитатель должен находиться у вышки (гимнастической стенки), чтобы в случае надобности оказать помощь играющим.

Белки в лесу

Игра проводится на площадке или в комнате, где есть гимнастическая стенка. Дополнительно к ней расставляются переносные приборы для лазанья: лесенка двойная, пирамида с прицепными досками и лесенками, скамейки, доски, положенные на крупные кубы, и др.

Выбирается водящий – охотник. Он становится в домик – круг, начерченный в противоположной части площадки или комнаты. Остальные играющие – белки, они размещаются на приборах - деревьях.

По сигналу воспитателя: «Берегись!» или по удару в бубен — все белки меняются местами: быстро слезают, спрыгивают с приборов и влезают на другие. В это время охотник их ловит — дотрагивается рукой.

Пойманными считаются белки, которых водящий осалит рукой, пока они были на полу, а также те, которые остались на прежних местах. Они отходят к домику охотника и одну игру пропускают.

Игра проводится 5-6 раз. Новый охотник выбирается через 1-2 игры. В заключение игры воспитатель отмечает тех белок, которые были смелыми и ловкими.

В процессе игры воспитатель следит, чтобы дети пользовались разными приборами и не спрыгивали с недозволённой высоты

Пожарные на учении

Играющие дети делятся на 2-3 отряда по 5-6 человек и строятся в колонны против гимнастической стенки на расстоянии 4-5 м. Это — пожарные, они должны уметь быстро взбираться по лестнице.

На верхней рейке гимнастической стенки против каждого отряда подвешивается колокольчик.

По сигналу воспитателя (слово или удар в бубен) дети, стоящие первыми в колонне, бегут к гимнастической стенке, взбираются по ней, звонят в колокольчик, слезают и встают в конец колонны.

Воспитатель снова дает сигнал; бежит следующая пара или тройка и т. д.

В конце игры воспитатель отмечает более ловких пожарных, которые уже быстро лазают по лестнице. После этого игра повторяется.

В процессе игры воспитатель должен находиться около гимнастической стенки, следить, чтобы дети при лазанье не пропускали ступеньки и не спрыгивали (об этом он договаривается с детьми до начала игры).

Перелет птиц

Дети стоят врассыпную на одном конце площадки (комнаты). Они — птицы. На другом конце площадки помещается вышка для влезания или гимнастическая стенка с несколькими пролетами, пирамида, двойная лесенка.

По сигналу воспитателя: «Птицы улетают!» — птицы летят, расправив крылья (дети, подняв руки в стороны, бегают по всей площадке). По сигналу: «Буря!» - птицы летят на вышку - скрываются от бури на деревьях. Когда воспитатель говорит: «Буря прекратилась», - птицы спускаются с вышки и снова летят.

Воспитатель должен находиться возле приборов для лазанья, чтобы в случае надобности помочь детям.

Если гимнастическая стенка имеет мало пролетов, дети могут влезать на скамейки, на доски, положенные на стулья, или другие приборы для лазанья.

Ловля обезьян

Дети, изображающие обезьян, размещаются на одной стороне площадки, где имеются приборы для лазанья (стенки, вышки) или скамейки. На противоположной стороне площадки находятся ловцы обезьян (2-4).

Ловцы сговариваются между собой о том, какие движения они будут делать, выходят на середину площадки и воспроизводят их.

Обезьяны влезают на вышку и оттуда наблюдают за движениями ловцов. Прodelав движения, ловцы уходят, а обезьяны слезают с деревьев, т. е. с приборов, приближаются к тому месту, где были ловцы, и повторяют их движения.

По сигналу воспитателя: «Ловцы!» — обезьяны бегут к деревьям и влезают на них. Ловцы ловят тех обезьян, которые не успели влезть на дерево, и уводят их к себе.

После 2-3 повторений игры выбираются новые ловцы и игра возобновляется.

Перед проведением игры воспитатель объясняет детям особенности обезьян — подражать и воспроизводить движения, которые они видят.

Воспитатель следит за тем, чтобы обезьяны не спрыгивали с верхних перекладин, а спускались вниз до последней перекладины.

Снежные круги

Дети делятся на две равные группы по 4-5 человек в каждой. На двух фанерных листах, прикрепленных к забору, чертятся круги — мишени диаметром 50-60 см. На расстоянии 3 м от мишеней проводится черта. Каждая группа выстраивается шеренгой против своей мишени за чертой, которую переступать не разрешается.

У каждого играющего по 6-8 снежков.

По сигналу воспитателя: «Начали!» — каждая группа бросает снежки, стараясь как можно скорее залепить ими свои круги. Если у детей не хватает снежков, они лепят их тут же. Выигрывает та группа, которая раньше закроет площадь круга снежками.

Кегли

Кегли ставятся в ряд на расстоянии 3-5 см одна от другой. На расстоянии 1,5-3 м от них проводится линия — «кон». Играющие дети (3-4 человека) в порядке очередности (она устанавливается самими детьми) выходят на черту кона и с силой катят шар, стараясь сбить кеглю. Выбивший высокую кеглю имеет право пробить еще раз. Сбитые кегли убираются. Выигравшим считается тот, кто собьет больше кеглей обусловленным количеством шаров.

Расстояние между кеглями, а также от кеглей до линии кона увеличивается постепенно.

В кегли можно играть и в помещении, и на участке.

Накинь кольцо

В старших группах используются как сюжетные, так и бессюжетные кольцебросы: по 2-6 колышков на подставках разной формы. Дети набрасывают кольца с расстояния 1,5-2,5 м.

Игра может проводиться с группой детей (4-6 человека). Дети получают по три кольца и по очереди бросают их, стараясь попасть на любой колышек.

Воспитатель отмечает, кто из детей набросит большее количество колец.

Вариант игры

Дети поочередно бросают по два-три кольца до тех пор, пока кто-либо не наберет обусловленное количество очков (6-10).

Попадания можно считать вслух или фиксировать с помощью камушков, шишек и других предметов.

Перебежки

На одной стороне площадки отделяется линией дом, на расстоянии 5-6 м чертится вторая линия, за которой находится другой дом. Вдоль одной из сторон перпендикулярно домам проводится еще одна черта.

Играющие делятся на две группы - два отряда (не более 6-8 человек в каждом). Дети одного отряда встают вдоль линии любого дома. Другой отряд размещается вдоль боковой линии; у ног каждого ребенка лежит по два снежка. По сигналу воспитателя первый отряд

перебегает из одного дома в другой. Дети второго отряда берут по одному снежку и бросают их в бегущих. Те, в кого попали снежком, отходят в сторону. На новый сигнал перебежка происходит в обратную сторону; дети, стоящие у боковой линии, бросают в бегущих по второму снежку. Остальные в этот раз также отходят в сторону.

Воспитатель отмечает, кто из детей одного и другого отряда был более ловким, смелым, метким. После этого временно выбывшие из игры возвращаются в свои отряды. Отряды меняются местами, и игра возобновляется.

Примечание 1. Снежки для игры можно заготовить заранее и сложить в кучку, откуда дети будут их брать, а можно лепить их тут же перед началом игры.

2. Для установления очередности (какому отряду первому бежать, а какому бросать снежки) отряды могут воспользоваться считалками.

Снайперы

На снежном валу устанавливаются 10-12 предметов (кубики, кегли, мячи и т.п.) дети от черты, находящейся в 3 м от вала, бросают снежки, стараясь сбить предметы. При повторении игры черта отодвигается от вала на 0,5 м. Воспитатель отмечает детей, точно попавших в цель.

Мяч водящему

Участвующие в игре дети делятся на две равные подгруппы (по 5-6 человек в каждой) и строятся в колонны. Расстояние между колоннами — 3-4 шага. Перед колоннами проводится линия. На расстоянии 3 м от нее чертится вторая линия, параллельная первой.

Выбираются два водящих, которые становятся за второй линией против колонн. По условленному сигналу оба водящих бросают мячи впереди стоящим в своих колоннах. Поймав мяч, играющий кидает его обратно водящему, а сам становится в конец колонны. Водящий бросает мяч второму играющему, а получив мяч обратно, — третьему и т.д.

Выигрывает та колонна, в которой последний играющий раньше вернет мяч водящему.

Колпачок и палочка

Играющие образуют круг. Выбирается водящий, он получает палочку и становится в середине круга. Воспитатель надевает ему на голову красивый колпак с яркой кисточкой.

Колпак надвигается ребенку до носа, прикрывает ему глаза, не касаясь их. Дети, держась за руки, бегут по кругу и говорят: «Раз, два, три, четыре, пять — будет палочка стучать». Водящий в это время, присев на корточки, стучит палочкой об пол.

С последним словом дети останавливаются, а водящий протягивает палку в сторону детей. Тот, на кого указала палочка, берет ее за конец и называет водящего по имени, а водящий отгадывает, кто его назвал. Игра продолжается с новым водящим.

Сделай фигуру

Из числа играющих выбирается ведущий, он стоит в стороне. Остальные дети бегают, прыгают с ножки на ножку по всей комнате или площадке.

На сигнал воспитателя (удар в бубен или слово «стоп») все останавливаются в какой-либо позе и не двигаются.

Ведущий обходит все «фигуры» и выбирает ту, которая ему больше всех нравится. Этот ребенок становится водящим — оценщиком, а предыдущий водящий присоединяется к остальным детям, и игра повторяется.

Варианты игры:

Изобрази животных домашних или диких.

Изобрази обитателей морей.

Изобрази букву.

Изобрази фигуру в паре.

Космонавты

По краям площадки чертятся контуры ракет (двух-, четырехместные). Общее количество мест в ракетах должно быть меньше количества играющих детей.

Посередине площадки космонавты, взявшись за руки, ходят по кругу, приговаривая:

Ждут нас быстрые ракеты

Для прогулок по планетам.

На какую захотим,

На такую полетим!

Но в игре один секрет:

Опоздавшим места нет.

С последним словом дети отпускают руки и бегут занимать места в ракете. Те, кому не хватило места в ракетах, остаются на космодроме, а те, кто сидит в ракетах, поочередно рассказывают, где пролетают и что видят.

После этого все снова встают в круг, и игра повторяется.

Во время полета вместо рассказа о увиденном детям предлагается выполнять различные упражнения, задания, связанные с выходом в космос и др.

В игре можно использовать также специально сделанные ракеты.

У кого мяч?

Играющие образуют круг. Выбирается водящий. Он становится в центре круга, остальные придвигаются плотно друг к другу, руки у всех за спиной.

Воспитатель дает кому-либо мяч (диаметром не более 15), и дети за спиной передают его по кругу. Водящий старается угадать, у кого мяч. Он говорит: «Руки», — и тот, к кому он обращается, должен выставить вперед обе руки ладонями вверх, как бы показывая, что

мяча у него нет. Если водящий угадал, он берет мяч и становится в круг, а тот, у кого найден мяч, начинает водить.

Игра повторяется до тех пор, пока у детей не иссякнет к ней интерес.

Летучий мяч

Играющие встают в круг, водящий находится в середине круга. По сигналу дети начинают перебрасывать мяч друг другу через центр круга. Водящий старается задержать мяч, поймать или коснуться его рукой. Если ему это удалось, то он встает в круг, а тот, кому был брошен мяч, становится водящим.

Правила. 1. Играющим разрешается при ловле мяча сходить с места.

Играющие не должны задерживать мяч.

Водящий не может коснуться мяча, когда он находится в руках игрока.

Гонка мячей

Дети встают по кругу на расстоянии одного шага друг от друга лицом в центр, рассчитываются на первые и вторые номера. Так они делятся на две группы (первых и вторых номеров). В каждой группе играющие выбирают ведущих. Они должны стоять на противоположных сторонах круга. По сигналу ведущие начинают перебрасывать мяч только игрокам своей группы, в одном направлении.

Выигрывает группа, в которой мяч раньше вернулся к ведущему.

Дети выбирают другого водящего. Игра повторяется, но мячи перебрасываются в обратном направлении. По договоренности игру можно повторить от 4 до 6 раз.

Правила 1. Начинать игру ведущим нужно одновременно по сигналу.

Мяч разрешается только перебрасывать.

Если мяч упал, то игрок, уронивший его, поднимает и продолжает игру.

Указания к проведению. Для игры необходимо два мяча разного цвета. Чтобы дети поняли правила игры, сначала надо провести ее с небольшой группой (8-10 человек). Играющие должны точно перебрасывать мяч, быть внимательными при приеме мяча: тот, кто ловит, не должен стоять неподвижно и ждать, когда мяч попадет в руки. Ему нужно следить за направлением летящего мяча, а если потребуется — сделать шаг вперед или присесть.

Вариант 1. Дети встают в круг, рассчитываются на первые и вторые номера. Два игрока, стоящие рядом, — ведущие, они берут мячи и по сигналу бросают их один в правую, другой в левую сторону по кругу игрокам с тем же номером, т.е. через одного. Побеждает команда, у которой мяч быстрее вернется к ведущему.

Вариант 2. Участники игры встают по кругу на расстоянии шага один от другого и рассчитываются на первые и вторые номера. Два игрока, стоящие рядом, - ведущие. Они берут мячи и по сигналу бегут в противоположные стороны за кругом.

Обежав круг, встают на свое место, быстро передают мяч игрокам с тем же номером, т.е. через одного. Игра продолжается.

Побеждает команда, игроки которой первыми пробегут с мячом по кругу и меньше уронят мячей.

Правила 1. Играющему разрешается передавать мяч игроку своей команды, только когда он встанет на свое место.

2. Мяч игроки друг другу должны перебрасывать.

3. Бежать разрешается только за кругом.

Совушка

Из числа играющих выбирается совушка. Воспитатель надевает ей шапочку с клювом. Остальные дети — птицы, жуки, бабочки. Сова влезает на дерево (на 3-4 рейки гимнастической стенки или заборчика), а все остальные дети летают, помахивая крыльями.

Воспитатель говорит: «Ночь». Птицы и насекомые замирают на своих местах. Совушка слезает с дерева и медленно летает вокруг. Кто из детей пошевелится, того совушка уводит к своему дому.

Воспитатель говорит: «День», и совушка вновь влезает на дерево.

После одного повторения выбирается другая совушка, и игра продолжается.

Ловишки с мячом

Площадка ограничивается линиями или флажками. В центре площадки играющие образуют круг, стоя друг от друга на расстоянии вытянутых в стороны рук. Выбирается водящий. Он становится в центр круга. У его ног лежат 2-3 небольших мяча (диаметром 6-8 см).

Водящий называет или проделывает ряд движений (приседание, хлопок над головой и т. п.). Играющие выполняют эти движения по слову или по показу. Внезапно воспитатель говорит: «Беги из круга», — и играющие разбегаются в разные стороны (в пределах установленных границ площадки). Водящий старается, не сходя с места, попасть в убегающих мячами, бросая их поочередно. Дети, в которых водящий попал мячом, отходят в сторону. Остальные снова встают в круг. Выбирается новый водящий, игра повторяется. Те дети, кого водящий осалил мячом, одно повторение игры пропускают.

Если игра проводится зимой на площадке, мячи заменяются снежками.

Паук и мухи

С помощью считалки выбирается водящий - паук, остальные дети - мухи. Паук стоит в стороне, мухи бегают по всей комнате или площадке. По сигналу воспитателя мухи должны замереть, т. е. остановиться в той позе, в какой их застал сигнал, и не шевелиться. Паук обходит играющих, и у кого заметит хоть малейшее движение, того забирает к себе.

Игра повторяется несколько раз, пауки меняются. В заключение воспитатель отмечает детей, которые отличились большей выдержкой.