**Картотека**

***ДВОРОВЫХ ИГР***

 Воспитатель: Шишкина Оксана Владимировна

ГБОУ СОШ №7 г.Кинеля

СП д/с «Аленький цветочек»

         В физическом воспитании детей подвижные игры занимают главнейшее место. Они позволяют одновременно воздействовать на моторную и психическую сферу ребенка. Такие игры состоят из самых разнообразных движений, способствующих укреплению мышц, ускоренному обмену веществ и закаливанию организма. С помощью игр развиваются ловкость, быстрота, сила, выносливость. Кроме того, подвижные игры положительно влияют на развитие и совершенствование не только физических, но и личностных качеств ребенка.

            Особое значение подвижные игры имеют для формирования детского коллектива. Систематически наблюдая за играми, родители, педагоги или воспитатели видят, как изменяются и совершенствуются отношения между детьми, а также как развиваются навыки и качества каждого ребенка. Влияя с помощью игр на детский коллектив, родители и педагоги должны стремиться к тому, чтобы каждый ребенок мог подчинить личные интересы интересам коллектива.

Важной особенностью любой подвижной игры являются правила. Они помогают осмыслить детям замысел игры и игровые действия. Выполнение этих правил требует от ребенка определенных усилий, ограничивает его спонтанную активность, что делает игру интересной, увлекательной и полезной для развития ребенка.

            В организации подвижных игр немаловажное значение имеют считалки. Они помогают детям не ссорясь определить водящего или того, кто первым начнет игру.

Ребенок, знающий считалку, произносит ее нараспев и при каждом слове указывает по очереди на участников игры, стоящих в круге. Водить должен тот, на кого падает последний слог считалки.

**Примеры считалок:**

            1. Я вчера летал в ракете, На далекой был планете, Там обедал в синеве, а под вечер был в Москве. Из ракеты той, друзья,  первым вышел я.

            2. Ехал мужик по дороге, сломал колесо на пороге. Сколько нужно гвоздей? Говори поскорей, не задерживай наших людей.– Пять Раз, два, три, Четыре, пять (Пятый выходит)

            3.На золотом крыльце сидели Царь, царевич, Король, королевич, Сапожник, портной…Кто ты будешь такой? Говори поскорей ,Не задерживай добрых И честных людей.

            4. Раз, два - Кружева ,Три, четыре - Нос в черниле, Пять, шесть - Кашу есть, Семь, восемь - Сено косим, Девять, десять - Акулина тесто месит. Позвала кота домой. Налила ему помой. Динь- динь, динь динь, Ты зачем кувшин разбил? Кувшин стоит пятачок, а за это – кулачок.

            5. Шла машина темным лесом. За каким-то интересом.- интерес, Выходи на букву «эс»

            6. Шишель, мышель - Этот вышел!

            Бах-бух, Тих-тюх, Зайчик – ух,Во весь дух, полетел от зайки пух. Хуп-хоп, Зайке в лоб, Шум, звон, Поди вон!

            7. Над горою солнце встало, С неба яблоко упало, по лазоревым лугам покатилось прямо к нам! В речку с мостика свалилось, кто увидел – не дремли, поскорей его лови! Кто поймал, тот молодец, ведь считалочке конец!

            8. Раз, два, три, четыре, Жили мошки на квартире. К ним повадился сам-друг, крестовик – большой паук. Пять, шесть, семь, восемь, паука мы просим: Ты, обжора, не ходи! Ну-ка, Мишенька, води.

            9. Шел баран По крутым горам, Вырвал травку, положил на лавку, кто ее возьмет -Тот и вон пойдет.

            10. Раз, два, три, Четыре, пять - Тебе в космос улетать!

            11. Аты-баты, шли солдаты, Аты-баты, на базар. Аты-баты, что купили? Аты-баты, самовар.Аты-баты, сколько стоит? Аты-баты, три рубля. Аты-баты, он какой? Аты-баты, золотой.

Тара-бара, Домой пора - Ребят кормить, Телят поить, Коров доить, Тебе водить!

            12. Бегал заяц по болоту, Он искал себе работу, Да работы не нашел, Сел, заплакал и пошел.

***Классификация дворовых игр***

|  |  |
| --- | --- |
| Игры с мячом | «Десятки с мячом», «Свечки», «Собачка», «Вышибала», «Картошка», «Я знаю пять имен», «Червячки – стоп», «Стенка», «Земля, вода, огонь, воздух», «Горячий мячик», «Червячки – стоп (Хали – хало)». |
| Игры - ловишки | «Чай – выручай», «Маляр и краски», «Третий лишний», «Платочек», «Выше ноги от земли», «Корзинки», «Горелки», «Дедушка – рожок», «Красные и белые», «Тополек», «Селезень». |
| Игры с прыжками | «Веревочка», «Классики», «Резиночка», «Симон говорит», «Петельки», «Три – пятнадцать», « Козлик». |
| Игры с метанием | «Вышибала», «Заяц», « Чижик», «Лапта», «Лапти», «Городки». |
| Игры - прятки | «Прятки с домом», «Счастье – это «Секретики», «Двенадцать палочек», «Казаки- разбойники», Жмурки в кругах», «Палочка- выручалочка», «Трубочка», «Охотник». |
| Игры с фантами | «Я садовником родился», «Кис, брысь, мяу!», «Котик», «Черное – белое», «Море волнуется», «Фанты». |
| Подвижные игры | «Светофор», «Зайчик», «Совушка – сова», «Московские прятки». |
| Командные игры | «Цепи кованы», «Поросята и котята», «Невод», «Бешеная змейка». |
| Игры на скамейке Игры малой подвижности | «Колечко», «Съедобное – несъедобное», «Испорченный телефон» 2 варианта, «Краски» (монах), «Летела корова», «Тише едешь - дальше будешь», «Светофор», «Музыкальный король», «Золотые ворота», «Цепи», «Фигура замри», «Чепуха», «Плетень», «Петушок», «Моргушки», «Золото». |
| Игры с цветными мелками | «Путаница», «Алфавитные бусы», «Клубочек», «Рисуй за мной», «Соедини по точкам», «Рисуют все», «Зайки, грейтесь на солнышке», «Приключение Солнечного Лучика», «Ручеек», «Шаги», «Камешки», «Зайчик, зайчик сколько время…?» |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Игры с мячом*** | |
| ***«Десятки» с мячом (играют двое, трое детей).*** | 1. Ударить мяч о стенку и поймать его (один раз). 2. Мяч о стенку с поворотом вокруг себя на 180 градусов и поймать (два раза). 3. Мяч о стенку и поймать после отскока от пола (три раза) 4. То же с поворотом вокруг себя на 180 градусов(четыре раза) 5. Мяч бросить о стенку, хлопнуть в ладоши и поймать (пять раз) 6. Мяч бросить о стенку под ногой и поймать (шесть раз) 7. Мяч бросить вверх, хлопнуть в ладоши и поймать (семь раз) 8. «Корзина»- мяч подбросить вверх руки сложить кольцом и пропустить мяч в «кольцо» (восемь раз) 9. Бросить мяч о стенку, хлопнуть руками по коленям и поймать мяч. (девять раз) 10. Отбивание мяча о пол (десять раз) 11. Если  упражнение не получилось, мяч передается другому игроку. После потери мяча игра возобновляется с того кона, на котором заронил. |
| ***“Свечки”*** | Все дети встают в круг, а водящий становится в центр круга, бросает мяч как можно выше над собой  и громко кричит имя одного из игроков. Все дети кидаются врассыпную, стараясь убежать как можно дальше от центра круга. Тот, чье имя было названо, ловит мяч и кричит: «Стоп!» Все должны остановиться, а водящий пытается мячом попасть в ближайшего от него игрока. Если ему это удалось, то этот игрок становится водящим.  Правила:  Водящий должен  делать «свечку», бросая мяч как можно выше.  Ловить мяч можно после отскока от земли.  После слова «стоп!» нельзя сходить с места. |
| ***«Собачка»*** | Как правило, эта игра рассчитана на троих игроков. При помощи считалочки, выбирают собачку. Двое кидают друг другу мяч, а третий (собачка), стоявший в центре, должен забрать у них мяч. У кого забрали мяч, тот становится «собачкой». |
| ***«Вышибалы»*** | Чем больше игроков, тем лучше.  Выбираются два игрока, которые становятся друг напротив друга на определенном расстоянии. Между ними в линию становятся все остальные игроки, лицом к тому из них, кто держит в руках мяч. Задача игроков: выбить мячом всех участников в центре, которые разбегаются в стороны после каждого броска мяча. Выбивают до тех пор, пока не будут «выбиты» все игроки. Однако если хоть один из игроков, стоявших в центре, поймает мяч строго в руки, если тот не ударился о землю, то все вышедшие из игры возвращаются в круг.  Польза: развивают концентрацию внимания, ловкость.  Вред от отсутствия: тот же, что и от отсутствия всех остальных дворовых [игр](https://www.jvlife.ru/articles/342-igry-razuma-rebenok-i-gadzhety), — лишают возможности самостоятельной компенсации без обращения к специалистам. |
| ***«Картошка»*** | Как и в вышибалах, чем больше игроков — тем веселее. Все участники встают в круг и перебрасывают друг другу мяч, как в волейбол. Если игрок не отбил или удержал мяч в руках, он садится на корточки в центр круга (становится картошкой). Остальные продолжают играть до тех пор, пока не выявится победитель.  Однако, любой из игроков может «выкопать» картошку, попав в игрока, сидящего в центре круга, мячом. Игрок, которого коснулся мяч, возвращается к игре. Если же, тот, кто хотел выбить мячом сидевших в центре, так сказать, промазал, то он сам садится в центр круга.  Сама «картошка» тоже может себя спасти, поймав летящий мяч. При этом все игроки, сидящие в центре, возвращаются к игре, а тот игрок из рук которого был пойман мяч, занимает их место. |
| ***«Я знаю пять имен…»*** | Число игроков не ограничено. Однако сильно много не желательно, в виду того, что участникам придется долго ждать своей очереди. Итак, игроки по очереди берут мяч и бьют им о землю. При каждом ударе произносят одно слово. «Я знаю пять имен мальчиков: Вася — раз, Петя-два, Леша — три, Вова-четыре, Дима — пять» . Закончив этот ряд слов, переходят к следующему: «Я знаю пять имен девочек (названий городов, рек, озер, марок машин, животных, птиц, цветов и т.д.)».  Если игрок ошибается или долго думает, или «теряет» мяч, ход переходит к следующему игроку. Когда мяч возвращается к этому игроку, то он продолжает с того места, на котором допустил ошибку. |
| ***«Черевички-стоп»*** | Для этой игры нужно как минимум 4 игрока и собственно мяч. Один из участников берет в руки мяч и встает перед всеми остальными игроками, которые стоят строем, или по кругу вокруг него. Он кидает мяч вверх и называет имя одного из игроков. Тот, чье имя назвали, ловит мяч, а остальные разбегаются в разные стороны. Поймать мяч нужно, как можно быстрее и сразу же закричать: «Черевички-стоп». Все должны остановиться.  Водящий с мячом выбирает любого игрока, до которого ему нужно будет добраться и дотронуться до него мячом.  Выбрав «дорожку», водящий подсчитывает и озвучивает, сколько и какие он сделает шаги, чтобы добраться до игрока. Шаги в каждой компании могут несколько отличаться, но в целом придерживаются следующих характеристик:  гигантские — максимально широкие шаги участника  человеческие — обычные шаги  муравьиные — пятку одной ноги ставят строго перед носком другой  утиные — шаги на корточках  лягушачьи — шаг в виде прыжка  верблюжьи — сначала нужно плюнуть, а потом дойти до плевка  Водящий выбирает и говорит: «До Славы 5 гигантских шагов, 9 муравьиных и 1 лягушачий». Игрок выполняет все шаги, держа в руках мяч. Добравшись до места, он должен кинуть мяч в игрока, к которому шел. Если он его задел, тот становится водящим. Если игрок увернулся от мяча или поймал в руки — водящим остается тот же игрок. И все начинается сначала |
| ***«Стенка».*** | Играющие становились в шеренгу, друг за другом. У первого участника в руках был мяч. Смысл игры заключался в том, чтобы бросить мяч в стенку и отбежать в конец шеренги, а следующий игрок должен был поймать мячик. И так по очереди повторяли все дети. Если игрок не успевал поймать мяч, то выбывал из игры, а побеждал оставшийся последним. |
| ***"Картошка"*** | Мяч должен быть легким, лучше небольшой надувной. Игроки став в круг перекидывают мяч друг-другу (ловят или отбивают как в игре "волейбол"). Тот, кто пропускает или роняет мяч, становится "картошкой" - садится на корточки в круг и по нему могут производиться удары мячом. Если мяч после удара по "картошке" падает на землю, то он не считается пропущенным и игра возобновляется, если "картошке" удается поймать мяч (наподобие "свечи"), то "картошкой" становится потерявший мяч, а остальные игроки выходят из круга. Последний из двух оставшихся игроков, уронивший мяч на землю, становится первой "жертвой" нового кона.  Польза: развивают межполушарное взаимодействие, динамические моторные функции, внимание, ловкость, меткость.  Вред от отсутствия: тот же, что и от отсутствия всех остальных дворовых игр, — лишают возможности самостоятельной компенсации без обращения к помощи специалистов. |
| ***«Земля, вода, огонь, воздух»*** | Играющие становятся в круг, в середине его стоит ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: земля, вода, воздух, огонь. Если водящий сказал слово "земля", то поймавший мяч должен быстро назвать какое-либо домашние или дикое животное. На слово "вода" играющий отвечает названием какой-либо рыбы. На слово "воздух" - названием птиц. При слове "огонь" все должны несколько раз быстро повернуться кругом, помахивая руками. Ошибающийся выходит из круга. |
| ***«Горячий мячик»*** | Играющие встают в круг, ведущий становится спиной к играющим вне круга. По сигналу ведущего играющие передают друг другу мяч. Неожиданно ведущий говорит: "Стоп!" Тот, у кого в этот момент оказался мяч, выходит из игры. Наконец остаются только два играющих. Они встают друг перед другом и по сигналу, как и раньше, начинают быстро передавать мяч друг другу. Когда ведущий скажет: "Стоп!", мяч окажется в руках у одного из играющих. При этом считается, что второй победил. Игра тренирует внимание и скорость движений. |
| ***«Червички-стоп (Хали-хало)»*** | Ведущий берёт мяч и загадывает слово. Остальные игроки должны его отгадать по подсказкам – суть (значение) этого слова и первая и последняя буквы. Когда игрок называет правильное слово, ведущий кидает ему мяч и бежит. Выигравший берёт мяч, кричит ведущему «Червички стоп!» и называет, сколько от него до ведущего шагов – простых, гигантских, лилипутских или муравьиных. Делает названное количество шагов в сторону водящего. А затем старается попасть в кольцо из рук водящего. Если попадает – сам становится водящим. |
| ***Игры – ловишки*** | |
| ***«Чай-выручай»*** | Из играющих выбирается ловишка. Его задача пятнать убегающих. Те дети, кого «осалил» ловишка, вытягивают руки в стороны и кричат: «Чай, чай, выручай». Задача игроков: освободить того, кого запятнал ловишка, дотронувшись до руки «осаленного» и самому убежать от ловишки.  Правила:  «Осаленному» нельзя сходить с места.  «Ловишка» меняется через 3-5 минут. |
| ***“Маляр и краски.”*** | Перед началом игры выбирают «маляра» и «хозяйку красок». Остальные дети становятся «красками», каждый ребенок выбирает себе цвет, но так, чтобы «маляр» не услышал его названия. Водящий приходит в магазин и, обращаясь к «хозяйке», говорит:  -Я маляр в синих штанах  -На коленке латка,  -Во рту шоколадка,  -Пришел за краской.  -Разрешите взять?  «Хозяйка» отвечает: « У меня красок много, какую тебе?»  «Маляр» называет цвет краски. Если такого цвета нет, «хозяйка» говорит: «Иди по голубой дорожке на одной ножке»,- и назначает число прыжков.  Все «краски»  сидят рядышком на лавке и ждут, какой цвет назовет «маляр». Названная краска должна вскочить с места и успеть добежать до противоположного конца площадки или комнаты, где можно будет укрыться за линией. Если «краска» убежала и «маляр» не успел ее осалить или поймать, то диалог начинается снова. Обычно, по условиям игры «маляр» должен насобирать не менее пяти красок. Затем выбирают новых ведущих «хозяйку» и «маляра» и присваивают «краскам» новые имена. Игра начинается заново.  Правила:  Маляр  не должен ловить «краску», когда она только поднимается со стула.  Нельзя двум игрокам выбирать название одной краски. |
| ***Игры с прыжками*** | |
| ***«Классики»*** | Требуются мелки, асфальтовая площадка и камушек (или шайба). Рисуешь мелком клеточки с цифрами в определенной последовательности, и можно прыгать хоть в одиночку. Задача игрока, прыгая на одной ноге, прогнать биту по всем классам и выбить с игрового поля. При этом ни игрок, ни бита не должны были попадать на линии. Главное — попасть камнем в клетку, допрыгать до нее на одной или двух ногах и вернуться обратно тем же путем. Самым удачливым игроком считается тот, кому удается пройти весь путь от единички до десятки. Количество игроков в «классики» может быть любое. Что развивает: ловкость, меткость, умение концентрироваться и знание цифр, если игроки совсем малыши.  Польза: развивают межполушарное взаимодействие, динамические моторные функции, внимание, ловкость.  Вред от отсутствия: тот же, что и от отсутствия всех остальных дворовых игр, — лишают возможности самостоятельной компенсации без обращения к помощи специалистов. |
| ***«Резиночки»*** | Главный атрибут этой игры — бельевая резинка. Идеальное количество играющих — 3–4 человека. Каждый участник выполняет прыжковые фигуры и комбинации на разной высоте: от уровня щиколоток (прыгают «первые») до уровня шеи (прыгают «шестые»). Как только прыгун ошибается, на его место встает другой участник, а допустивший ошибку надевает на себя резинку. Если игроков четверо, пары меняются местами, когда оба игрока из одной пары поочередно допускают ошибки. Что развивает: вестибулярный аппарат, координацию, внимательность. Учит тренироваться, побеждать, достойно проигрывать, прыгать выше всех и дружить с девочками, даже если в данную минуту они соперницы.  Польза: развивают ловкость у ребенка, межполушарное взаимодействие, крупную моторику, динамические моторные функции, что важно для красивого почерка.  Вред от отсутствия: лишает ребенка возможности самостоятельной компенсации в случае проблемы, о которой родители не подозревают. |
| ***«Три –пятнадцать»*** | Дети становятся в круг (6-7 человек), выставляя вперед одну ногу (в центр круга), говорят хором: «Три-пятнадцать!»- и отпрыгивают назад. Далее один из игроков начинает прыгать на одного из играющих, стоящих рядом, стараясь наступить ему на ногу. Игрок, в сторону которого прыгают, должен одновременно отпрыгнуть назад, и в свою очередь сделать прыжок в сторону рядом стоящего игрока, также стараясь наступить на ногу соседу, если ему это удается, то сосед выходит из игры. Игра продолжается, пока в игре останется один победитель.  Наступать на ногу надо аккуратно, только обозначая движение. |
| ***«Симон говорит…»*** | Эта игра больше подойдет дошколятам и младшим школьникам. Играют в нее группой с ведущим. Ведущий произносит: «Симон говорит…» и далее называет какое-либо действие, например: «прыгать на одной ноге». После чего игроки должны выполнить это действие. Если ведущий называет действие без предварительных слов «Симон говорит», то игроки должны это заметить, действие не выполнять, а сказать ведущему: «Симон не говорил». Тот, кто пропустит подвох, сам становится ведущим или выбывает из игры до следующего тура. |
| ***Игры с метанием*** | |
| ***«Вышибалы»*** | Дети делятся на две равные команды. По жеребьевке или считалке определяются «вышибалы». «Вышибалы» делятся на две группы и становятся на расстоянии 6-7 метров на заранее прочерченных линиях. У них в руках мяч. В середине (в кругу) – другая команда, которую будут выбивать мячом. Игра начинается по сигналу. Задача детей в кругу - увернуться от мяча. Игрок, которого выбили мячом, выходит из круга. Если кто-нибудь из детей в кругу ловит мяч, то выбитый ранее игрок возвращается в круг. Когда дети в кругу  ловят мяч, то этот мяч считается, как запас и, если выбивают игрока, то он остается в игре. Игра продолжается до тех пор, пока не будут выбиты все игроки. Затем команды меняются местами.  Варианты:  1.  Вышибала кидает мяч вверх, крича: «Бомба»,- все должны сесть и не шевелиться, если при этом мяч попадает на игрока, тот выходит с поля.   1. Вышибала говорит: «Торпеда»,- и пускает мяч катиться по земле, все игроки должны пропустить мяч между ногами. 2. Оставшийся один, игрок может выручить всю команду, если его не выбьют мячом столько раз, сколько ему полных лет, в этом случае вся команда заходит в круг и игра продолжается.   До игры дети договариваются, считать ли игрока выбитым, если мяч отскочил от земли, а потом “попал” в игрока. |
| ***Игры - прятки*** | |
| ***«Прятки с домом»*** | На игровой площадке очерчивается дом и определяется кон - то место где будет «жмурка» «застукивать» найденного игрока. Выбранный детьми водящий встает около дома, закрывает глаза и ждет, пока все спрячутся и кричит: «Раз, два, три, четыре, пять, я иду искать, кто не спрятался, я не виноват! Первая (вторая, третья и т.д.) «курица» жмурится!» После этих слов идет искать детей. Каждого найденного он громко называет по имени, бежит к дому и «застукивает» его - стучит рукой по кону и кричит: «Тук- тук за Таню» (называет имя ребенка, которого увидел), затем снова идет искать, до тех пор, пока не будут найдены все игроки.  Когда «жмурка» ищет детей, тот, кого уже «застукали», может подсказывать другим игрокам о приближении «жмурки» словами: «Топор, топор сиди как вор!»-значит, «жмурка» подошел близко, если «Пила, пила, лети, как стрела»,- можно бежать к кону. |
| ***Счастье – это «Секретики».*** | «Секретики» в коробочках, которые мы закапывали во дворах, были самым что ни на есть настоящим счастьем. И это абсолютно точно. Помните, с каким радостным нетерпением выкапывалась ямка? С каким благоговением складывались туда конфетные обертки, фольга, цветочные лепестки и листья, ягоды рябины, кусочки пластмассы и прочая очень важная и нужная дребедень? А потом все это великолепие торжественно закрывалось осколком стекла и засыпалось землей. Самым главным было запомнить место захоронения «клада», чтобы через некоторое время выкопать «секретик» с таким трепетом и восторгом, будто это самое настоящее сокровище. И как горько становилось, если клада на месте не оказывалось. Это вездесущие мальчишки выслеживали наши тайники и проводили несанкционированные раскопки. А сколько таких «секретиков» было забыто и выкапывалось иногда через год, а порой навсегда оставалось в земле! Расскажите малышу об этом увлекательном занятии. Как доверялись «секретики» только самым близким друзьям, как загадочно просвечивались через стеклышко несметные сокровища. А может, вы вместе закопаете такой «секретик» в укромном месте двора или на даче как самые лучшие друзья? Малышу непременно захочется поделиться тайной с кем-нибудь из своих друзей. А те, в свою очередь, соорудят и свои тайники. |
| ***«Двенадцать палочек».*** | Игра в общем и целом напоминает обычные прятки, но в ней есть возможность "спасти" уже найденных игроков.  Правила игры: Палочки укладываются на "катапульту" - ее можно сооружать из дощечки и положенного под нее камушка, колышка, или даже скамейки. Палочки укладываются на один край "катапульты" - чтобы можно было их разбросать, нажав ногой (рукой) на второй край "катапульты".  Начинается игра с определения водящего. Для этого можно использовать любые считалочки, или вспомнить, кто в прошлый раз был проигравшим (он и водит). Водящий становится лицом к стене (дереву/столбу/забору) и начинает громко считать до 30. Когда счет закончился, кричит:  "Раз-два-три-четыре-пять, я иду искать.  Кто не спрятался - я не виноват! "  Открывает глаза и идет искать спрятавшихся. Когда заметил кого-то - громко кричит его имя, бежит и касается палочек. Если тот, кого нашли и чье имя громко назвали, успевает добежать к "катапульте" первым, он бьет по ней ногой, палочки разбрасываются. Пока ведущий не соберет все палочки на место, все кого он нашел раньше и тот, кто ударял по "катапульте" - имеют право перепрятаться. Игра ведется до тех пор, пока не будут "застукалены" все игроки. Кого "застукалили" первым - становится водящим в следующей игре.  Инвентарь: Для игры понадобятся 12 небольших палочек (прутики длиной примерно 30 см) |
| ***«Казаки-разбойники».*** | Красная печать никому не убегать.  Это веселая игра, сочетающая в себе авантюризм салок и азарт пряток. Существует мнение, что игра возникла в XVI веке, когда казаки защищали мирное население от бродячих разбойников.  Правила игры:  Правила игры варьируются по регионам и часто сильно упрощаются. Неизменно одно – играющие делятся на две команды («казаки» и «разбойники»). Тут же выбираются «атаманы» и определяется «поле боя» (за его пределами не играют). Казаки выбирают штаб, а разбойники придумывают пароли (один правильный, остальные – ложные) .  Задача разбойников: захватить штаб казаков. Задача казаков: переловить всех разбойников и «выпытать» правильный пароль.  По сигналу разбойники разбегаются и прячутся, оставляя на асфальте стрелки, чтобы у казаков были подсказки, где их искать. Казаки в это время обустраивают «темницу» и придумывают, как будут «пытать» пленных (щекотать, пугать насекомыми, «жалить» крапивой и т. д.) . Через некоторое время казаки отправляются искать разбойников. Если им это удается, то они сажают разбойника в «темницу», откуда он не имеет права убежать. Разбойники, в свою очередь, стараются подобраться к «штабу» и захватить его.  Количество игроков: от 6 человек. |
| ***Игры с фантами*** | |
| ***«Я садовником родился».*** | Каждый игрок выбирает себе имя — название цветка и сообщает его «садовнику» - водящему и другим игрокам. Водящий произносит считалочку: «Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме...» И называет «имя» (название цветка) одного из игроков. Происходит диалог между водящим и игроком. Игрок произносит название одного цветка из тех, что есть в команде. Участник, чье имя прозвучало, должен откликнуться. Диалог продолжается. Тот, кто ошибся: например, не отреагировал на свое имя, перепутал название цветов, — отдает фант (любую свою вещь). В конце игры фанты разыгрываются. «Садовник» отворачивается, вещь достают и спрашивают водящего: «Что делать этому игроку?» «Садовник» назначает задание (попрыгать на одной ноге, поприседать, спеть, рассказать стихотворение и т.д.) — игрок «отрабатывает» фант и забирает свою вещь. Что развивает: память, внимание, смелость и готовность отвечать за свои поступки. |
| ***«Кис-мяу»*** | Водящий и один из игроков встают перед остальными участниками: водящий — лицом, игрок — спиной. Водящий показывает на одного из участников и спрашивает: «Кис?» Если игрок, стоящий спиной, отвечает «брысь», водящий продолжает выбирать. Как только игрок говорит «мяу», водящий спрашивает его: «Какой цвет?» Игрок выбирает цвет и поворачивается лицом к остальным участникам. В зависимости от выбранного цвета игрок и участник из команды выполняют задание. Отказаться от задания игрок не имеет права. Что развивает: умение общаться, управлять своими импульсами и находить социально приемлемые формы для своих желаний. |
| ***Подвижные игры*** | |
| ***«Светофор»*** | Рисуется «дорога» — две черты. Определяются и боковые границы, дальше которых убегать нельзя. Все игроки встают на одной из сторон дороги, водящий спиной к ним в центре дороги. Водящий называет какой-нибудь цвет и быстро поворачивается. У кого этот цвет есть в одежде, показывает его и спокойно проходит, остальные должны перебежать «дорогу», не попавшись водящему. Кого водящий осалил, становится водящим. |
| ***«Зайчик»*** | Игроки встают в один ряд перед водящим. Каждый говорит по очереди:«зайчик-зайчик, сколько время, я спешу на день рожденья, а часы мои стоят, ничего не говорят». В ответ водящий говорит сколько каких шагов надо пройти этому человеку (как в игре хале-халло, шаги могут быть разные, от гигантов до лилипутиков). Кто окажется ближе к водящему, тот выиграл. |
| ***«Совушка-сова»*** | По считалке выбирается ведущий (сова). Днем сова спит, а все двигаются.  Ночью все должны замереть, сова ловит того, кто шолохнется. |
| ***«Московские прятки»*** | Играли в них так. Водящий стоял спиной к остальным игрокам, а кто-нибудь из них хлопал его по плечу. Водящий поворачивался и показывал на игрока, который, по его мнению, его похлопал. Затем давал ему задание: добежать или допрыгать (на одной или двух ногах) до определенного места во дворе. Если водящий провел опознание правильно, то игрок выполняет задание. А все остальные за это время должны успеть спрятаться. Если же водящий ошибся, то бежит или прыгает он сам, а остальные прячутся. Дальше игра идет по обычному для пряток сценарию. |
| ***Командные игры*** | |
| ***«Цепи кованы»*** | Количество игроков: от 8 человек. Все играющие делятся на две команды. Каждая команда становится в шеренгу, игроки берутся за руки. Шеренги располагаются друг напротив друга (на расстоянии примерно 10 метров).Первая команда команда громко кричит:«Цепи-цепи кованы, раскуйте нас!»Вторая команда, стоящая напротив спрашивает:«Кто из нас?»Игроки первой команды называют имя любого игроки из второй команды. Игрок, чье имя названо, разбегается и пытается прорвать цепь команды-противников. Здесь очень важно рассчитать «слабое звено».Если удается разорвать цепь, то игрок, сделавший это, возвращается в свою команду, и берет с собой одного человека из команды противника — того, кто оказался «слабым звеном». Так цепь первой команды становится на одного человека длиннее.Если же игроку не удалось разорвать цепь, он сам становится в команду противников. Цель игры – перетащить всех игроков из команды противника в свою цепь.  Польза: развивают аналитическое мышление, концентрацию внимания, построение фразы, внимание, речевые функции.  Вред от отсутствия: тот же, что и от отсутствия всех остальных дворовых игр, — лишают возможности самостоятельной компенсации без обращения к помощи специалистов. |
| ***«Поросята и котята»*** | Количество игроков: от 6 человек. Все игроки делятся на две команды. Одна команда поросят, другая – котят. Затем все игроки перемешиваются и закрывают глаза. По команде ведущего: «Раз, два, три, начали», поросята начинают хрюкать, а котята мяукать.Цель игры: как можно быстрее найти своих товарищей (поросят или котят) и при этом не подглядывать. |
| ***«Невод»*** | Эта игра проходит на ограниченной площадке, за ее пределы никому выходить нельзя. Водящие – два игрока (если играющих много, то водящими могут быть три человека). Водящие – невод, остальные игроки – рыбки. Задача невода наловить как можно больше рыбы.Все игроки бегают по площадке и невод ловит (окружает) рыб. Если рыба попалась, то она сама становится частью невода, то есть он увеличивается на одного игрока.Рыбы не могут рвать невод, то есть расцеплять руки водящих, чтобы проскочить.Выигрывает тот, кто дольше всех смог продержаться и не попасть в невод. |
| ***«Бешеная змейка»*** | Чем больше народу играет в эту игру, тем интереснее. Все игроки выстраиваются в колонну по одному и держат друг друга за талию. Водящий – это первый игрок колонны. Его задача — осалить последнего игрока.Итак, первый игрок бежит за «хвостом» и все участники за ним. Получается, чем быстрее «голова» бежит, тем быстрее удаляется от нее «хвост». Нужно найти удобный момент, когда хвост находится на более близком расстоянии и осалить его.Осаленный игрок становится перед ведущим, и теперь он ловит хвост колонны. |
| ***Игры на скамейке*** | |
| ***«Колечко»*** | Интереснее играть, когда детей много. Игроки садятся на скамейку, выставляют руки вперед, сложив ладошки «лодочкой». Ведущий зажимает между ладошками колечко (или другую маленькую вещь, но кольцо лучше, потому что плоское). Потом проходит через весь ряд игроков, вкладывая свои ладони в ладони игроков. Одному из них ведущий незаметно кладет колечко. Все держат ладони сложенными до конца, а тот, у кого в руках кольцо старается ничем себя не выдать. Теперь ведущий произносит:  «Колечко — колечко, выйди на крылечко!»Игрок с кольцом в руках должен выскочить, а другие стараются его поймать. Если он пойман, возвращается на скамейку. Если посчастливилось выбраться, он становится новым ведущим. Какое счастье было получить колечко и почувствовать себя избранным!  Польза: развивают аналитическое мышление, концентрацию внимания.  Вред от отсутствия: тот же, что и от отсутствия всех остальных дворовых игр, — лишают возможности самостоятельной компенсации без обращения к помощи специалистов. |
| ***«Съедобное-несъедобное»*** | Все рассаживаются на скамейку, а ведущий с мячом становится напротив. Ведущий называет предмет и одновременно бросает мяч первому игроку. Тот должен отбить мяч, если названный предмет несъедобный, или же поймать, если съедобный. Вообще, игра очень веселая, особенно, когда «съедаешь» что-то не то. |
| ***«Испорченный телефон»*** | Все игроки рассаживаются в рядок на лавку. Первый шепчет на ухо рядом сидящему любое слово (существительное), но шепчет быстро и не слишком разборчиво. Второй, таким же образом, шепчет третьему то, что услышал. Последний игрок называет вслух слово, которое услышал, а первый называет слово – оригинал. |
| ***«Краски» (монах)*** | Нужно выбрать двух игроков «продавца» и «покупателя», а остальные будут «краски». Каждая «краска» загадывает свой цвет на ухо «продавцу», который запоминает и следит, чтобы цвета не повторялись. Когда все расселись, подходит «покупатель» (монах), и они заводят такой диалог:- Тук, тук.- Кто там?- Я монах в красных штанах, синей рубахе, приехал на собаке.- Зачем пришел?- За краской.- За какой?  Называет цвет. Если такого цвета нет, то «продавец» говорит: «Такой краски нет, скачи по дорожке на одной ножке». «Покупатель» должен пропрыгать вокруг скамейки, вернуться и снова попытаться.Если краска угадана «продавец» называет цену (до 10). Пока тот «платит», хлопая по ладони «продавца», «краска» убегает. Потом монах должен поймать краску. Если поймал, садится на скамейку к краскам, а краска становится монахом. Если не поймал, игра продолжается с теми же персонажами. |
| ***«Испорченный телефон» ( другой вариант)*** | В игре должны участвовать не меньше 5 (а лучше больше) человек. Ведущий придумывает любую фразу и садится первым, за ним в ряд все остальные. Ведущий тихо шепчет на ухо фразу игроку, который сидит рядом. Тот передает услышанную фразу на ушко следующему по порядку и так далее. Передавать фразу надо так, чтобы другие игроки ее не услышали.В конце ведущий подходит к последнему игроку и спрашивает, какую фразу ему передали. Тот во весь голос, громко повторяет то, что он услышал. Почти всегда с первой фразой происходят странные метаморфозы. Например, изначально фраза была такая: «Я взял козу и крикнул «беги». А в конце она превращается в «Я съел косу у реки».Конечно ведущий старается придумывать фразу с «подвохом», чтобы ее нелегко было повторить. К тому же во время игры один человек может не расслышать, что ему сказали. Переспрашивать нельзя, а передавать фразу дальше надо, вот игрок и придумывает свою версию.Чтобы узнать, кто исказил фразу водящего, просят всех игроков повторить то, что они слышали. Первый игрок, который переврал смысл фразы, садится в конец ряда, на его место садится ведущий.Бывает так, что фраза доходит до конца без искажений. Тогда ведущим остается все тот же человек. |
| ***«Летела корова…»*** | Количество игроков: от 3 человек. Все игроки становятся в круг и соединяют руки таким образом: ладонь правой руки игрок кладет сверху левой руки соседнего игрока. На ладонь левой руки каждого игрока сверху должна лечь ладонь соседа слева.Теперь игроки начинают по одному слову произносить считалочку и одновременно хлопать руками (правой рукой по ладони соседа слева):Летела короваПролетала над домомЧитала газетуПод номером…Следующий игрок произносит цифру. Игроки продолжают хлопать и считать (одна цифра- один хлопок). Тот игрок, которому выпадает назвать загаданную цифру, должен сильнее хлопнуть по руке соседа, а задача того вовремя (не раньше!) отдернуть руку. Выбывает тот, кто ошибся. Игра длится до победителя, которым становится самый ловкий. |
| ***«Тише едешь – дальше будешь»*** | Нет, это не кредо начинающего автолюбителя, а замечательная игра на внимание и выдержку. Вспоминаете? На просторной площадке отчерчиваются на расстоянии около тридцати метров одна от другой две линии – «старт» и «финиш». На старте стоят игроки, на финише, спиной к ним, находится водящий. Он произносит фразу: «Тише едешь – дальше будешь. Раз, два, три!» За это время игроки стараются максимально приблизиться к финишу. Едва закончив говорить, водящий быстро поворачивается и осматривает замерших на месте участников игры. Тех, кто не успел вовремя остановиться или пошевелился, водящий отправляет на линию старта. Побеждает тот игрок, кто первым доберется до финиша. Он и становится следующим водящим. |
| ***"Светофор"*** | Поле ограничено с 4 сторон (умеренно, зависит от количества игроков), это что-то наподобие пешеходной дрожки, выбегать за пределы которой нельзя. Итак, водящий в центре игрового поля отвернувшись назначает цвет, те игроки у которых данный цвет имеется на одежде спокойно переходят, остальные - "нарушители" должны перебежать через "дорогу", осаленный "нарушитель" становится водой. |
| ***"Музыкальный король"*** | Ведущий загадывал букву, остальные должны были на эту букву вспомнить "название песни". Если вспомнил - можно проходить, иначе надо было пробегать мимо ведущего на другую сторону, а тот пытался поймать его. Если ловил - тот становился ведущим. |
| ***Игры с цветными мелками*** | |
| ***«Путаница».*** | С одной стороны воображаемого поля рисуем животных, с другой — то, чем они питаются, задача ребенка — мелками соединить корм с животными. |
| ***«Алфавитные бусы».*** | Если ребенок хорошо знает все буквы, но плохо ориентируется в их местоположении в алфавите, поиграйте в кружочки с буквами внутри. Нужно «собрать в бусы», соединив бусы-кружочки с буквами в алфавитном порядке. Сначала ребенку понадобится ваша помощь, потом он будет с удовольствием справляться с заданием сам. |
| ***«Клубочек».*** | (В игре участвуют не менее 10 человек).  Считалкой выбирают водящего – «бабку», которая становится спиной к детям, на расстоянии 2-3 метров. Все остальные дети становятся в круг и крепко держатся за руки. Их задача – запутать «нитку» так, чтобы «бабке» было трудно их распутать.  Можно пролезать под рукой, перешагивать через сцепленные руки и т.д. Как только «нитка» запутается, дети кричат: «Бабка, бабка, распутай нитки!» После этих слов «бабка» поворачивается лицом к детям, идет к ним и распутывает «нитки».  Правило: детям, стоящим в кругу, нельзя расцеплять руки, пока «бабка» не  распутает  все «нитки». |
| ***«Рисуй за мной».*** | Игра — классический урок рисования, только не за мольбертом, а на асфальте: рисуем, ребенок рисует за взрослым. Играть можно заранее рассказав, что и как будем рисовать и продемонстрировав весь процесс от начала до конца, предложив ребенку его повторить. А можно рисовать «сюрприз молчком»: договоритесь, что сюрприз получится только тогда, когда просто молча повторять движения мелками за взрослым. Что получится? немного терпения? У вас зайчик? У малыша тоже! |
| ***«Соедини по точкам».*** | Взрослый наносит контур рисунка точками на небольшом расстоянии друг от друга. Задание ребенка — соединить точки или угадать, что изобразил взрослый, не соединяя точки мелками. |
| ***«Рисуют все».*** | Все рисуем кто что хочет, а затем объединяем рисунки общим рассказом. Как правило, получается очень смешно |
| ***«Зайки, грейтесь на солнышке».*** | Рисуем на асфальте с десяток солнышек — это будут домики, где зайки будут греться на солнышке, и где они в безопасности. Один игрок — лиса, остальные — зайки. Лиса приглашает заек на прогулку, они выходят, лиса старается поймать зайку, зайки же стараются убежать и спрятаться в безопасное место — в домики-солнышки. Пойманный лисой зайка становится лисой. |
| ***«Приключения Солнечного Лучика».*** | Рисуем солнышко, а лучиков столько — столько детей принимает участие в игре. Задание — лучики расходятся (рисуются мелками) как угодно далеко от солнышка (в пределах оговариваемой игровой зоны). По дороге с лучиком приключаются невероятные истории (можно добавлять опорные для рассказов рисуночки). Дети по очереди делятся самыми невероятными приключениями своих солнечных лучиков |
| ***«Ручеек»*** | Играть можно было практически в любом месте: на поле, во дворе, в коридоре школы…  Количество играющих, должно быть нечетным: все разбиваются на пары и встают друг за другом, соединив попарно высоко поднятые руки. Водящий входит в образованный коридор, выбирает себе пару из играющих и встает в конец. Освободившийся игрок становится водящим. Прелесть игры заключалась в том, что в процессе водящих становилось все больше, а коридор все длиннее. Каждый хотел побыстрее стать «водой», чтобы самому выбрать себе пару. Игра позволяла выбрать в «пару» себе свою тайную симпатию, не выдав себя. |
| ***"Шаги"*** | Чертится круг диаметром 1,5-2 метра, в который помещаются все участники, водящий подбрасывает мяч как можно выше и бежит дальше от круга, тот из игроков, кому удалось поймать мяч, кричит "стоп" и назначает количество шагов до водящего (шаги могут быть самые разнообразные и в разном количестве, например, 2 "гиганта" и "5 "лилипутов"), если ему после выполнения назначенных шагов удается дотронуться до водящего, он сам становится водящим. Шаги: "Гигантские" - большие шаги в прыжке, "лилипуты" - шаг на полступни, "ниточка" - от мыска к мыску, "утята" - вприсядку, "зонтики" - прыжок с переворотом, "зайчик" – прыжок - ноги вместе. |
| ***"Камешки"*** | На земле в ряд выстраивали десять небольших камешков (иногда их заменяли шариками). На расстоянии 20-30 см. от них выкапывалась лунка. При помощи особого камешка, биты, нужно было загнать как можно больше камешков в лунку. |
| ***«Зайчик, зайчик, сколько время..?»*** | Водящий становился в десяти метрах от играющих и чертил перед собой линию. Бросив жребий, кто будет первым, каждый из участников, став в одну линию, задавал «зайчику» вопрос: «Зайчик, зайчик, сколько время? Я спешу на день рожденья! У меня часы стоят, ничего не говорят!». В ответ на это водящий давал задание, к примеру, пройти 2 великана и 8 лилипутов (2 больших шага и 8 маленьких, приставляя одну стопу к другой), 3 кастрюльки (3 прыжка в приседе), 1 ложечка (1 прыжок, прокрутившись вокруг своей оси). Были и другие величины, всех не помню. Выигрывал тот, кто раньше всех добирался до «зайчика». Именно этот игрок становился водящим. |

# СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бауэр, О.П. Подвижные игры // Теория и методика физической культуры дошкольников: учебное пособие для студентов / О.П.Бауэр; под ред. С.О.Филипповой, Г.Н.Пономарева. - СПб.: ВВМ, 2004. - С.331-332.

2. Васильева, М.А. Программа воспитания и обучения в детском саду / Под редакцией М.А.Васильевой, В.В.Гербовой, Т.С.Комаровой. - М.: Мозаика-Синтез. 2007. - 240 с.

3. Дворкина, Н.И. Сопряженное развитие физических качеств и психических процессов детей дошкольного возраста / Н.И.Дворкина // Современный олимпийский спорт и спорт для всех. - 2003. - Т-1. - С. 230-232.

4. Доронина, М.А. Роль подвижных игр в развитии детей дошкольного возраста / М.А.Доронина // Дошкольная педагогика. - 2007. - №4. - С.10-14.

5. Емельянова, М.Н. Подвижные игры как средство формирования самооценки / М.Н.Емельянова // Ребенок в детском саду. - 2007. - №4. - С.29-33.

6. Ковалевский, А.К. Обогащение двигательного развития детей старшего дошкольного возраста: Дис. канд. пед. наук / А.К.Ковалевский Екатеринбург: УГПУ, 2007. - 138 с.

7. Кособуцкая, Г.В. Организация физической подготовки старших дошкольников / Г.В.Кособуцкая // Дошкольное воспитание.- 2009. - №12. - 39 с.

8. Кузнецов, В.С. Физическое упражнения и подвижные игры. Метод. пособие / В.С.Кузнецов, Г.А.Колодницкий. - М.: НЦ ЭНАС, 2006. - 151 с.

9. Оценка физической подготовленности детей в условиях дошкольного образовательного учреждения / Е.А.Сагайдачная, Т.Л.Богина, Т.С.Яковлева// Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения. - 2007. - №3. - С.16-28.

10. Рунова, М.А. Особенности организации занятий по физической культуре / М.А.Рунова // Дошкольное воспитание. - 2003. - №9. - С.42-52.; №10. - С.56-63.

11. Спатаева, М.Х. Методика дифференцированного подхода в физическом воспитании детей старшего дошкольного возраста II и III групп здоровья. Автореферат дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04 / М.Х.Спатаева -Омск, 2006. -21 с.

12. Степаненкова, Э.Я. Теория и методика физического воспитания и развития ребенка: учеб.пособие / Э.Я.Степаненкова. - М.: Воспитание дошкольника, 2006. - 368 с.

13. Столяренко, Л.Д. Основы психологии: Практикум / Ред.-сост. Л.Д.Столяренко. - Ростов-на-Дону: Феникс, 2005. - 556 с.

14. Тарасова, Т.А. Контроль физического состояния детей дошкольного возраста: Методические рекомендации для руководителей и педагогов ДОУ / Т.А.Тарасова. - М.: ТЦ Сфера, 2005. - 175 с.

15. Шебеко, В.Н. Физическое воспитание дошкольников / В.Н.Шебеко и др. - М.: Издательский центр «Академия», 2000. - 176 с.