

М. М. КОНТОРОВИЧ, Л. И. МИХАЙЛОВА

Подвижные
игры
в детском
саду



ЧПЕДГИЗ - 1961

М. М. КОНТОРОВИЧ, Л. И. МИХАЙЛОВА

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ В ДЕТСКОМ САДУ

К «РУКОВОДСТВУ ДЛЯ ВОСПИТАТЕЛЯ
ДЕТСКОГО САДА»

Издание третье

ГОСУДАРСТВЕННОЕ
УЧЕБНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО
МИНИСТЕРСТВА ПРОСВЕЩЕНИЯ РСФСР
Москва — 1961

ПОДВИЖНАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ВСЕСТОРОННЕГО РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Роль подвижной игры в воспитании детей

Дошкольный возраст — это тот период, когда ребенок усиленно растет и развивается, когда он приобретает первые знания. Поэтому очень важно помочь ребенку научиться правильно воспринимать внешний мир, окружающие его предметы и явления.

В повседневной жизни человек постоянно взаимодействует с внешней средой, в результате чего в коре головного мозга образуются временные связи, так называемые условные рефлексы. Условные рефлексы являются основой формирования различных навыков и привычек, которые могут делаться прочными, если их подкрепить, и могут исчезнуть, если такого подкрепления не последует.

В процессе воспитания и обучения приходится бороться с вредными привычками и навыками, заменять их новыми и закреплять те, которые полезны и нужны ребенку.

«Образ поведения человека и животного, — пишет акад. И. П. Павлов, — обусловлен не только прирожденными свойствами нервной системы, но и теми влияниями, которые падали и постоянно падают на организм во время его индивидуального существования, т. е. зависит от постоянного воспитания или обучения в самом широком смысле этих слов»¹.

¹ И. П. Павлов, Полное собрание сочинений, т. III, кн. 2, изд. АН СССР, 1951, стр. 269.

Задача советских дошкольных учреждений — обеспечить всестороннее воспитание детей. Эта задача осуществляется различными средствами, среди которых важное место принадлежит игре.

Подвижная игра имеет большое значение как средство физического воспитания. В подвижные игры включаются основные движения: ходьба, бег, метание, лазание, прыжки, равновесие, а также некоторые специальные движения для укрепления и развития отдельных групп мышц. Движения, входящие в игру, если они даются воспитателем в правильной дозировке, развивают и укрепляют организм, улучшают обмен веществ, функциональную деятельность всех органов и систем (способствуют более активному дыханию, усилению кровообращения).

В играх закрепляются навыки движений, которые становятся более точными, координированными; дети приучаются выполнять движения в различных изменяющихся условиях, ориентироваться в обстановке.

Веселое настроение является существенным элементом игры и оказывает положительное влияние на состояние нервной системы ребенка; радостное настроение сопровождается физиологическими изменениями в организме: повышается деятельность сердца и дыхательного аппарата. Сила и искренность переживаний детей во время игры делают ее эффективным средством воспитания, поэтому воспитатель должен проводить игру живо, интересно, эмоционально.

В результате систематического проведения игр и правильного руководства ими можно воспитать у детей важнейшие волевые качества: выдержку, дисциплинированность, умение регулировать свои действия, свое поведение.

Акад. И. П. Павлов установил наличие в коре головного мозга двух процессов: возбуждения и торможения. Чем моложе ребенок, тем в большей степени возбуждение преобладает над торможением.

Важно установить равновесие между этими процессами и сделать их подвижными. В ряде игр имеются такие правила, которые развивают у детей торможение. Так, в игре «Совушка» при появлении «совушки» все «птицы» замирают на месте. Дети, у которых слабо развиты процессы торможения, шевелятся, делают

различные движения. В игре «Перемени флажок» дети, у которых мало выдержки, бегут, не дожидаясь, когда воспитатель скажет «беги». Только после систематического проведения игр, требующих выдержки, торможения, дети перестают нарушать правила, начинают проявлять выдержку, самообладание; у них развиваются тормозные процессы.

Игры способствуют умственному развитию ребенка. С помощью игр у детей расширяются и углубляются представления об окружающей действительности, развивается внимание, память, наблюдательность.

При помощи подвижных игр можно воспитывать у детей такие моральные качества, как смелость, решительность, честность, чувство товарищества, коллективизм.

Воспитатель приучает детей играть дружно, не ссориться, подчинять свои желания общим для всех правилам игры; воспитывает навыки культурного, дисциплинированного поведения в коллективе. Так, когда ловишка дотронется до одного из бегущих, то, как бы последнему ни хотелось продолжать игру, он обязан отойти в сторону. В игре «Чья колонна скорее соберется» дети быстро, но не толкая других, должны занять место в своей колонне и т. д.

Многие игры помогают педагогу воспитывать у детей эстетические чувства. Ритмичность, точность, плавность движений, четкие построения (пары, колонны, круг), различные фигуры, образы, передаваемые детьми, выразительное произнесение текста, — все это вызывает у детей чувство удовольствия, способствует пониманию красоты.

Игра — одно из важных средств всестороннего развития дошкольника.

Проф. П. Ф. Лесгафт писал: «Игра есть упражнение, при посредстве которого ребенок готовится к жизни. Игры составляют самое выгодное занятие для ребенка, при посредстве которого он обыкновенно приучается к тем действиям, которые ложатся в основание его привычек и обычаев, причем эти занятия обыкновенно связаны с возвышающим чувством удовольствия»¹.

¹ П. Ф. Лесгафт, Избранные педагогические сочинения, т. II, изд. АПН РСФСР, 1951, стр. 238.

Однако только при руководстве со стороны воспитателя игра может оказать положительное влияние на ребенка. Поэтому педагог должен знать воспитательные задачи в каждой группе, особенности возраста, содержание игр и методику их проведения.

Особенности подвижных игр с правилами в каждой возрастной группе

М л а д ш а я г р у п п а

У детей младшей группы (трех-четырёх лет) кругозор еще невелик, мышление конкретно, внимание неустойчиво, поэтому им даются игры с простым, несложным сюжетом; например, птицы летают и возвращаются домой, автомобили едут, останавливаются по сигналу воспитателя и возвращаются в гараж.

Кроме образных игр, имеются игры, в которых нужно выполнить определенное конкретное задание; например, прибежать к воспитателю, догнать мяч, найти спрятанный флажок и т. д. Дети бывают заинтересованы в таких играх самим движением — им нравится бегать, подпрыгивать, ловить мяч и т. д. Использование мячей, флажков, кубиков, погремушек и других предметов повышает интерес к игре.

Движения, которые входят в игры детей младшей группы, просты и разнообразны — это преимущественно основные, жизненно необходимые движения: ходьба (в игре «Найди флажок»), бег (в игре «Воробышки и автомобиль»), подлезание (в игре «Наседка и цыплята»), прыжки (в игре «По ровненькой дорожке»), равновесие (в игре «Поезд») и т. д. При этом все дети выполняют одновременно одни и те же движения, например все бегают (игра «Мыши и кот»), прыгают (игра «Мой веселый, звонкий мяч») и т. д.

В играх малышей отсутствует элемент соревнования: детей младшей группы больше захватывает самый процесс движения, чем его результат. Например, в игре «Принеси мяч» ребенка интересует бег за мячом и с мячом, а не то, кто первый принесет мяч воспитателю.

Количество ролей в играх малышей незначительно: маленький ребенок еще не может охватить своим внима-

нием различные действия — все дети изображают, например, «мышей», а воспитатель — «кота».

Правила игры должны быть совсем просты, так как в этом возрасте еще только начинают развиваться нервные механизмы для сознательного выполнения действий. Например, дети, заслышав гудок поезда, должны садиться «в вагончики» или по сигналу «большая птица» бежать домой и т. п.

В число игр для младшей группы, как и для других групп, включаются игры, которые сопровождаются словами. Текст в игре имеет большое значение. Слова являются сигналом для тех или иных действий, помогают выполнению правил, раскрывают содержание игры. Так, слова «По ровненькой дорожке» помогают детям идти ритмично; слова «Мой веселый, звонкий мяч» и т. д. уточняют содержание игры, дают детям ритм для подпрыгивания; одновременно последние слова текста служат сигналом для убегания.

Средняя группа

С детьми средней группы (пяти лет) проводятся игры более разнообразные по содержанию, чем с малышами. У детей этого возраста в результате воспитательной работы расширяются представления об окружающем. Поэтому в игры можно включать не только те образы и явления, которые дети непосредственно видят, но и такие, с которыми детей знакомят при помощи рассказов, картинок (например, игры «Охотник и зайцы», «Караси и щука»),

В средней группе, как и в младшей, проводятся игры, в которых нет образа, но в средней группе в них вносится элемент соревнования, сначала индивидуального (например, игра «Кто скорей добежит до флажка»), а затем и коллективного (игра «Чья колонна (звено) скорее соберется»).

Движения детей средней группы более координированы и подчинены контролю сознания, поэтому в игры включаются движения, которые требуют выдержки, ловкости. В играх с бегом увеличивается расстояние, дается бег на скорость («Кто скорей добежит до флажка»); в игры включается метание («Охотник и зайцы»), прыжки через препятствия («Через ручеек»).

Правила в играх несколько усложняются: вводятся ограничения действий — убегать в определенном направлении, пойманым отходить в сторону и т. д. Предъявляются требования более точного выполнения правил.

В некоторых играх вводится распределение ролей между детьми (например, в игре «Гуси-лебеди» имеется пастух, волк, гуси).

В средней группе также даются игры, сопровождающиеся текстом, причем исполнение текста может быть хоровым; например, в играх «У медведя во бору», «Перебежки», «Мы веселые ребята» и др. Текст дает ритм движению, помогает развитию речи у детей; окончание текста служит часто сигналом к прекращению действий или к началу новых движений. Произнесение текста является иногда отдыхом после интенсивных движений, например, после бега сопровождает спокойную ходьбу в играх «Мы веселые ребята», «Карусель».

Текст часто раскрывает и дополняет содержание игры, повышает интерес к ней.

С т а р ш а я г р у п п а

В старшей группе увеличивается количество игр, в которых нет образов: даются разного рода «ловишки», игры с мячом и т. д.

Игры детей этого возраста также построены на основных движениях — беге, прыжках, метании, лазании, но к детям предъявляются большие требования в отношении качества движений, правильности и точности их выполнения. Например, нужно идти по кругу, не нарушая формы круга, легко бегать («Мышеловка», «Ловля бабочек»).

Правила в старшей группе усложняются. Выполнение правил требует от детей торможения, выдержки, сосредоточенности внимания, наблюдательности, ловкости.

Дети этого возраста лучше владеют своими движениями и более заинтересованы результатом игры, поэтому в игры включается коллективное соревнование (игра «Перемени флажок»).

Игры-эстафеты в детских садах не проводятся. В них имеется большая зависимость действий детей друг от друга: ребенок не может хорошо и быстро выполнить

свое задание, если тот, от кого он должен получить мяч, флажок или другой предмет, запаздывает или плохо подает предмет. Эти игры вызывают большое возбуждение, требуют большого напряжения, внимания. Некоторые дети не выдерживают длительного ожидания, отвлекаются и пропускают тот момент, когда им нужно принять предмет от товарища. К менее ловким, из-за которых группа проигрывает, у детей появляется недоброжелательное отношение, тогда как наша задача развить при помощи игр такие моральные качества, как дружба, товарищество, коллективизм.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ

Подбор игр

Как было сказано выше, при помощи игры воспитатель осуществляет несколько задач — укрепляет, оздоравливает организм детей, развивает движения, вызывает радостные переживания, воспитывает моральные качества и т. д.

Включая в план ту или иную игру, воспитатель должен знать, какие качества и навыки он может развить и закрепить при ее помощи: в одной игре преобладает бег, а в другой — метание, в одной — от детей требуется выдержка, а в другой — ловкость и т. д.

Ставя перед собой задачу закрепить у детей навык прыжка, воспитатель выбирает игру с соответствующим видом движения, например, для средней группы «Зайцы и волк»; для развития у детей выдержки и торможения проводит в старшей группе игру «Хитрая лиса» и т. д.

При подборе игр воспитатель учитывает особенности детей данной группы, их интересы и подготовленность. Кроме того, ему приходится принимать во внимание время года, состояние погоды, температуру воздуха. Например, в зимнее время, намечая игры для проведения на участке, воспитатель должен выбирать такие, в которых активно участвуют все дети (например, «Поезд», «Мы веселые ребята»). Поочередное участие детей в игре приводит к тому, что ожидающие зябнут и теряют интерес к игре. Движения в зимних играх должны чередоваться с отдыхом, чтобы избежать перегрева детей и возможного последующего охлаждения.

В жаркую погоду даются игры более спокойные, меньшей подвижности.

При выборе игры воспитатель должен иметь в виду, где он предполагает провести ее: в помещении, на площадке, в лесу, в поле. Например, если в лесу имеются подходящие пни, на которые дети могут вставать, воспитатель может наметить игру «Ловишки» («Не оставайся на земле»), «Лиса в курятнике».

Подбирая игры, он учитывает также и сезонность. Летом, когда дети живут среди природы, можно использовать такие игры, как «Ловля бабочек», «Лягушки и цапля» и др. Зимой надо подбирать игры, в которых можно использовать специфический зимний материал — снежные валы для прыгивания и равновесия, снежки для метания и т. д.

Воспитывая у детей определенные интересы, воспитатель закрепляет их при помощи соответствующих игр. Если дети наблюдают движение поездов, хорошо закрепить эти впечатления в игре «Поезд».

Планируя игры, воспитателю следует учитывать состояние группы. В том случае, когда группа недостаточно организована, лучше в первое время проводить более спокойные игры в кругу, постепенно переходя к играм с движениями в рассыпную, или дать простые игры, предназначенные для более младшей группы.

Выбирая игру, воспитатель принимает во внимание ее место в режиме дня; например, в конце дня, когда дети уже утомлены, он проводит более спокойную игру.

Игра во всех возрастных группах проводится ежедневно на прогулке. В средней и старшей группах она может составлять часть занятия гимнастикой и подвижными играми. При подборе игр для занятий, кроме общих воспитательных задач, приходится особо учитывать гигиеническую сторону каждой игры — степень ее нагрузки, влияние на физиологические процессы.

Выбор игры для занятия зависит от того, в какую часть занятия она включается.

В начале занятия игра проводится для того, чтобы организовать детский коллектив, научить детей размещаться на площадке, строиться в колонны, в пары, в круг. Таковы игры «Найди себе пару», «Чья колонна (звено) скорее соберется» и др.

Вместо гимнастических упражнений для развития

и укрепления мышц плечевого пояса, спины и живота уместно провести игру средней подвижности с движениями, которые отвечают этой цели, например «Затейники», «Не намочи ног», «Передай и встань» и др. В основной части занятия, когда функциональная деятельность организма наиболее усиливается, подбирается игра большой подвижности с бегом, прыжками, лазанием. Например, для детей средней группы «Гуси-лебеди», «Зайцы и волк», для детей старшей группы «Два мороза», «Хитрая лиса», «Рыбаки и рыбки» и др.

В заключение занятия, когда следует привести организм в относительно спокойное состояние, проводится игра малоподвижная, например «Кто ушел?», «Найди, где спрятано», или хороводная игра, например «Платочек». Чаще всего на занятии гимнастикой и подвижными играми проводится одна игра большой подвижности, иногда две — одна в основной части занятия, другая — в конце; или одна в начале занятия, другая — в основной части.

Много места отводится играм на детских праздниках. Именно игры создают радостное настроение у детей и проходят всегда живо и весело.

Чем же руководствоваться при выборе игры на празднике? Для праздника надо подбирать такие игры, которые были бы интересны не только участникам игры, но и детям, которые смотрят на играющих. К таким играм относятся игры с элементами коллективного и индивидуального соревнования, например «Достань ленту», «Кто скорей» и др. Не менее интересно проходят на празднике игры, где есть драматическое действие. Например, в игре «Коршун и наседка» летит «коршун», а «наседка» защищает своих «цыплят». Все, кто смотрит и кто играет, захвачены действием: удастся ли схватить коршуну цыпленка? А вот другая игра — «Рыбаки и рыбки». В реке плавают «рыбки». Выходят на рыбную ловлю «рыбаки» и закидывают сеть. Все дети — зрители и участники — с интересом следят, попадутся ли рыбки в сеть или уплывут и спрячутся в глубоком месте, куда не могут зайти рыбаки.

Много смеха вызывают у детей веселые игры-шутки: «Кто больше всех сумеет набрать с завязанными глазами грибов в корзину» или «Кто сумеет с завязанными глазами сорвать цветок (или репу)».

По своему характеру и содержанию игры должны соответствовать содержанию праздника.

Игры на летнем празднике носят иной характер, чем игры на елке или на празднике, посвященном празднованию 1 Мая. На празднике 1 Мая можно воспользоваться народными играми и играми с весенним сюжетом, провести игру с пением. На новогоднем празднике хорошо проводить игры с зимним сюжетом и такие, в которых участвуют лесные звери, Дед Мороз.

Большое значение на празднике имеет художественное оформление *игр*. Так, если проводится игра «Наседками цыпята», то ребенку, изображающему коршуна, можно прикрепить к рукам «крылья», надеть шапочку с «клювом», остальным детям — «цыплятам» — также надеть клювы на ободке. Для игр с метанием хорошо сделать интересные цели, например фигуру медведя или другого зверя, вырезанного из фанеры или картона; на морду лисы поставить фанерный или картонный колобок, который надо сбить.

Организация условий для проведения игр

Важно не только правильно подобрать игру, но и провести ее таким образом, чтобы она принесла пользу как в отношении укрепления здоровья детей, так и в отношении приобретения ими положительных навыков и качеств.

Организуя игру, воспитатель заботится о том, чтобы были соблюдены основные гигиенические требования.

Костюм детей должен быть чистым, легким и не стеснять движений; если игра проводится в помещении, дети надевают тапочки. В зимнее время надо следить за тем, чтобы дети не были слишком тепло одеты, так как лишняя одежда приводит к перегреву во время игры и охлаждению после ее окончания.

Игру нужно проводить преимущественно на воздухе. Размер площадки для одной группы детей должен быть не менее 50 кв. м, из распета 2 кв. м на ребенка. Необходимо, чтобы площадка для игр была ровной, хорошо утрамбованной. В сухую теплую погоду ее надо хорошо подмести и полить водой. Зимой участок должен быть очищен от излишнего снега и освещен, чтобы дети могли им пользоваться во вторую половину дня.

Недостаточно только содержать участок в чистоте, его надо красиво оформить. Для оформления участка зимой можно использовать снег, лед, сделав из них фигуры, снежные постройки (дом, пароход, метро, снежный лабиринт); площадка же должна быть свободной. В летнее время украшением участка служат зеленые насаждения, цветы, цветные фонарики, флажки, гирлянды и т. д. Красиво оформленный участок вызывает у детей желание гулять и играть на нем.

Если игра проводится в помещении, оно должно быть убрано влажным способом, хорошо проветрено. Если помещение небольшое, необходимо вынести из него лишние предметы.

Все пособия и материалы, которые требуются для игры, должны быть приготовлены до ее начала. К приготовлению их, к организации соответствующих условий надо привлекать детей. Дети приносят флажки, мячи, считают, их, упражняясь одновременно в счете; раскладывают по цвету; выкладывают себе «домики», «гнездышки» из шишек, из камешков; заготавливают снежки и т. д. Места хранения пособий надо устраивать таким образом, чтобы детям было легко и удобно вынимать и убирать материалы. Пособия, которыми пользуются дети, должны содержаться в порядке, быть чистыми, красивыми; при этом условии дети приучатся к опрятности, у них повысится интерес к игре, разовьется художественный вкус. В некоторых играх все дети пользуются пособиями, например флажками в игре «Найди себе пару», вожжами в игре «Лошадки» и др. В таком случае количество их должно соответствовать числу играющих, а качество — быть одинаковым, чтобы одни дети не получили худшие, а другие лучшие.

Сбор детей на игру

Дети любят подвижные игры с правилами и играют в них с большим интересом, однако не всегда сбор на игру проходит быстро и организованно. Дети часто бывают увлечены игрушками, творческими играми и не сразу оставляют их. Поэтому для сбора на игру надо удачно выбирать время.

Игру можно проводить в начале, в середине и в конце прогулки, в зависимости от того, какое занятие пред-

шествовало прогулке и каков ее общий план. Если до прогулки было спокойное занятие, игру можно провести вначале. Если дети увлеклись интересной творческой игрой, не надо прерывать ее, а собрать детей для подвижной игры в конце прогулки. Случается, что трудовые процессы или творческая игра быстро заканчиваются, и дети затрудняются найти себе занятие, в таком случае игру можно провести в середине прогулки.

Малышей приходится иногда собирать для игры не один раз, так как они не могут долго сосредоточивать свое внимание на чем-нибудь одном: длительное время играть в игрушки, в творческую игру — и часто затрудняются найти себе занятие. Воспитатель приходит им на помощь и проводит несложную подвижную игру.

Собрать детей для игры можно различными приемами. Так, еще до выхода на участок, где главным образом организуются игры, воспитатель говорит детям средней и старшей групп о том, что на участке будет проведена игра. Он договаривается с детьми, что как только он их позовет, ударит в бубен или позвонит, они соберутся около него или в определенном месте площадки. О том, какая игра будет проведена, необязательно сообщать детям заранее: об этом можно сказать и после того, как они соберутся для игры.

В старшей группе можно иногда воспользоваться и другим приемом — перед выходом на прогулку разделить детей на несколько колонн. По сигналу все собираются в условленном месте, и отмечается, какая колонна собралась первой. В старшей группе можно иногда поручить нескольким детям собрать своих товарищей для игры, распределив заранее, кто кого позовет.

Сбор на игру не должен превышать 1—2 минут.

Длительный сбор снижает у детей интерес к игре, дезорганизует их. Долго ожидая товарищей, дети напрасно растрачивают время и энергию. Если игра проводится зимой на участке, то долгое ожидание приводит к тому, что дети зябнут и у них пропадает желание играть.

Руководство воспитателя игрой

Перед проведением игры необходимо создать у детей интерес к игре, особенно в группе малышей. заинтере-

соиашность детей игрой помогает лучшему усвоению ее правил, более четкому выполнению движений, создает эмоциональный подъем. Подвести детей к игре можно нутом вопросов или при помощи показа игрушки, картинки. Можно заранее рассказать детям сказку или прочитать стихи на соответствующую тему, показать им предметы или явления, которые встретятся в игре. Так, игру в автомобили хорошо провести с малышами после того, как они наблюдали на улице движение автомобилей.

В средней группе перед проведением игры «Охотник и зайцы» детям была предложена загадка:

**Маленький, белый
Прыгает день целый.
По лесочку прыг, прыг!
По снежочку тук, тук!
Скачет, скачет,
Ушки свои прячет.
Встанет столбом,
Ушки торчком!**

Эта загадка не только заинтересовала детей, но и помогла им лучше представить образ зайца.

Объяснение игры

После того как дети соберутся для игры, воспитатель сообщает название игры и рассказывает ее содержание.

При объяснении игры воспитатель должен стоять так, чтобы его видели все дети. Если дети стоят в шеренге, сидят полукругом или свободно сгруппировались около воспитателя, он становится к ним лицом. Если дети стоят по кругу, воспитатель занимает место рядом с детьми, но не в центре круга, так как, находясь в центре круга, он не увидит ту часть группы, которая расположена позади него.

Изложение содержания игры, объяснение ее правил должны быть краткими, четкими.

В одном саду при проведении игры «Хитрая лиса» девочка, выполняющая роль лисы, упорно не откликалась на вопросы детей: «Хитрая лиса, где ты?» Оказалось, что при объяснении игры воспитатель сказал детям: «Лиса должна стоять и молчать, потому что она хитрая». Но до какого момента лиса должна стоять

и молчать, воспитатель забыл указать, и «лиса» добросовестно стояла и молчала. Причиной нарушения правил в данной игре было нечеткое объяснение их воспитателем.

Многословное, сбивчивое объяснение ведет к тому, что дети утомляются, у них притупляется внимание, падает интерес к игре. При объяснении игры надо рассказать самое главное.

Вот примерное объяснение игры.

Воспитатель. Сегодня мы поиграем в игру, которая называется «Охотник и зайцы». Вы все будете «зайцы», а Витя — «охотник».

Места зайцев будут на этой стороне площадки. Перейдите все на эту сторону и станьте рядом не очень близко друг к другу. Каждый заяц начертит себе круг (раздает маленькие палочки).

Витя, а ты стань сюда, здесь будет место для охотника (показывает место в углу площадки). Начерти здесь круг. Дети, у всех готовы кружки? Валя, собери палочки в коробку. Вы, зайцы, будете прыгать по всей площадке легко, мягко опускаясь на травку.. Миша, покажи, как прыгают зайцы. (Миша показывает.) Хорошо, правильно.

Когда я скажу «охотник», все зайцы побегут к своим кружкам; охотник, не сходя с места, будет стрелять в зайцев — бросать в них мячом.

Мяч можно бросать только в ноги зайцев. В голову и в спину бросать нельзя. Подстреленных зайцев охотник уводит в свой «дом».

В процессе проведения игры слово воспитателя имеет ведущее значение. Опираясь в своей речи на знакомые детям понятия, воспитатель помогает формированию у детей новых понятий, направляет детское сознание на определенные поступки, действия.

Воспитателю необходимо очень тщательно продумать объяснение игры: «...слово для человека есть такой же реальный условный раздражитель, как и все остальные общие у него с животными, но вместе с тем и такой многообъемлющий, как никакие другие, не идущий в этом отношении ни в какое количественное и качест-

венное сравнение с условными раздражителями животных»¹.

нации. Слово, выделенное и подчеркнутое соответствующей интонацией, приобретает особое значение, особое содержание.

Топ воспитателя должен быть живым, но спокойным. Недопустимо монотонное объяснение игры.

Долая детям указано, надо иметь в виду как всю группу в целом, так и отдельных детей, учитывая их особенности. Обращаясь к отдельным детям, воспитатель должен выделить в своей речи то, что имеет прямое отношение к данному ребенку. Например, если бегут несколько детей к флажкам и воспитатель знает, что у одного из них недостаточно развита выдержка и он может побежать, не дожидаясь последних слов сигнала, воспитатель говорит ему: «Не беги, пока я не скажу слова «беги», а рядом стоящему ребенку с запоздалой реакцией он говорит: «Беги тотчас же, как я скажу слово «беги».

При объяснении более сложных игр не следует давать все объяснения сразу: их можно чередовать с распределением ролей между играющими, с показом некоторых движений, которые могут затруднить детей в игре.

Воспитатель сам показывает детям движение или выбирает для этого кого-либо из детей. Например, воспитатель говорит: «Зайцы неслышно выпрыгивают из своих кружков», и показывает, как надо согнуть колени при прыжке и опуститься на носки. Правильный показ действий в сочетании с объяснением имеет важное значение для улучшения качества выполнения движений детьми.

Существенным условием при формировании двигательных навыков является предварительное представление о движении — словесное или наглядное.

Нельзя злоупотреблять в игре указаниями и поправками в отношении точности и правильности движений — это может привести к тому, что пропадет радость от игры, снизится ее эмоциональность. Обучение движениям в средней и старшей группах происходит главным образом на занятиях гимнастикой, а приобретенные в играх

¹ И. П. Павлов, Поли. собр. соч., т. IV, изд. АН СССР, 1951, стр. 428—429.

навыки закрепляются. В младшей группе развитие движений осуществляется в процессе подвижных игр.

Однако, если дети еще недостаточно овладели каким-либо движением, нельзя закреплять в игре неправильные навыки. Так, если в игре «Медведи и пчелы» некоторые дети при лазании не меняют ноги, а приставляют одну к другой, воспитатель обращает внимание детей на ошибку, делает указание, как надо лазать, предлагает посмотреть на товарища, который делает движение правильно, а затем продолжает игру.

Проведение игры

В процессе игры воспитатель следит как за поведением всей группы в целом, так и за отдельными детьми. Своим бодрым тоном, живым интересом к игре он поддерживает у детей во время игры радостное настроение, поощряет проявление детьми решительности, ловкости, находчивости, инициативы. Вместе с тем воспитатель следит, чтобы дети не переутомлялись.

Непосредственное участие воспитателя в игре поднимает у детей интерес, придает игре живость, делает ее эмоциональнее. Участие воспитателя в игре зависит от характера самой игры, от состава группы и возраста детей, от их поведения во время игры. Чем меньше возраст играющих, тем активнее воспитатель. Воспитатель младшей группы играет наравне с детьми или выполняет главную роль. При этом он одновременно руководит игрой, подает сигналы, следит за выполнением детьми правил. Например, в игре «Воробышки и автомобиль» воспитатель, исполняя роль «автомобиля», одновременно дает сигнал, когда «воробышкам» вылетать из гнезда, когда клевать, когда возвращаться в свои «гнезда». (Со временем для выполнения ответственных ролей коршуна, кота или других персонажей можно привлечь более старших детей.) В средней и особенно в старшей группе воспитатель только вначале сам исполняет главную роль, а затем передает ее детям. Детей старшей группы воспитатель постепенно приучает к самостоятельному проведению игры в небольшом коллективе.

В некоторых случаях воспитатель бывает вынужден участвовать в игре, чтобы* не нарушить ее замысла. Так, например, если при проведении игры «Найди себе пару»

имеется четное число детей, воспитателю приходится участвовать в этой игре, иначе никто не останется без пары.

При распределении детей воспитатель соединяет более слабых и не умеющих выполнять движения с более сильными, особенно в таких играх, где имеются элементы соревнования (например, «Чья колонна скорее соберется»); мальчиков с девочками, так как иногда у мальчиков замечается стремление группироваться только с мальчиками, а у девочек — с девочками.

При проведении игры воспитатель следит за тем, чтобы дети долго не бездействовали, так как у них может пропасть интерес к игре и они не получают достаточной физической нагрузки.

Во всех группах детям даются игры, сопровождающиеся текстом. Воспитатель должен выразительно прочесть текст и довести смысл его до сознания детей. При разучивании текста с детьми воспитатель следит, чтобы дети не скандировали его, а произносили выразительно и не слишком громко.

В ходе игры воспитатель подает сигналы — зрительные (поднимает цветной флажок), звуковые (ударяет в бубен, в барабан), произносит определенные слова. Звуковые сигналы не должны быть слишком громкими: сильные удары, резкие свистки и т. п. нервничают и возбуждают детей.

Правила игры

Особенное внимание воспитатель уделяет выполнению детьми правил.

Правила имеют большое воспитательное значение. Правила — это определенные требования, которые должны выполняться всеми играющими. Не нарушая эмоциональности и непринужденности игры, правила ограничивают определенными рамками поведение играющих. Сознательное подчинение правилам игры имеет большое значение для воспитания дисциплины, коллективизма. Подчинение правилам воспитывает в ребенке волю, выдержку, умение сознательно управлять своими движениями, затормаживать их. Правила в игре должны соответствовать возрасту детей: чем меньше возраст ребенка, тем проще должны быть правила, Правила долж

ны способствовать выработке у детей положительных: качеств. Поэтому не следует вводить в игру правил,, которые побуждают детей к проигрыванию, например, когда пойманный становится водящим, так как играющие начинают поддаваться. Неудачно и такое правило, когда проигравший получает право поплясать, сказать стихотворение, спеть: детям интересно выполнить одно из этих заданий, и они стараются проиграть. Вредны в воспитательном отношении правила, по которым проигравшие выключаются из игры. Проигравшему еледует предоставить возможность поупражняться в том, что ему не удастся, и исправить свою ошибку, поэтому его выход из игры возможен только на очень короткий срок.

Распределение ролей

Очень важным моментом при проведении игры является распределение ролей. Роль, выполняемая -в той или иной игре, определяет поведение ребенка, которое должно соответствовать действиям изображаемого персонажа.

Выделить детей на ответственные роли можно различными приемами: воспитатель сам поручает ребенку какую-нибудь роль, выделяет посредством считалки или ребенок, выполнявший роль водящего, выбирает на эту роль себе заместителя.

Нельзя пользоваться считалкой с бессмысленным текстом; следует брать для этой цели короткие стихи, текст которых понятен детям. При этом нужно следить, чтобы дети не разбивали слова на слоги, а произносили текст так, чтобы на каждого играющего приходилось целое слово или слово вместе с предлогом.

Например:

Чижик | в клеточке | сидел | ,

Чижик | песни | громко | пел и т. д.

При выделении ребенка на ту или иную роль нужно учитывать его особенности и возможности, поэтому не всегда можно пользоваться считалкой или предоставлять такой выбор самим детям. Часто от удачного распределения ролей зависит успех игры. Например, если в игре «Ловля обезьян» для выполнения роли ловцов выделить застенчивых детей, которые смущаются

и не могут показать движений, игра теряет смысл и значение.

Но нельзя также поручать ответственные и интересные роли всегда одним и тем же детям. Это развивает у одних зазнайство, а у других—неуверенность в своих силах.

Если ребенок застенчив, малоподвижен, ему надо давать первое время менее ответственные роли, назначить, например помощником рыбака (в игре «Рыбаки и рыбки») и постепенно подводить к исполнению более сложных ролей.

Подбирая детям соответствующие роли, можно активизировать малоактивных детей, регулировать неуравновешенных, следя за неуклонным выполнением ими правил.

Окончание игры

Закончить игру можно по-разному. Так, иногда, заканчивая игру, особенно в средней и старшей группах, воспитатель подводит итог: отмечает, кто из играющих отличился особой ловкостью, быстротой, хорошо выполнял правила, выручал товарищей; воспитатель называет и тех, кто *нарушал правила*, баловался, *мешал* детям играть.

Игру можно закончить организованным уходом детей, или, если позволяет содержание игры, можно иногда уход с площадки или из зала сделать продолжением игры. Например, если дети играли в автомобили или в лошадки, воспитатель предлагает ехать на автомобилях или на лошадках «домой», т. е. в групповую комнату.

Если дети пользовались какими-нибудь пособиями: флажками, мячами и др., их следует убрать на место. Для этого воспитатель выделяет несколько играющих. Могут и все дети участвовать в уборке пособий; например, каждый ребенок кладет свои шишки или кубики в корзинку или ставит палки, флажки в стойку. Желаящим можно предоставить возможность по окончании игры воспользоваться игровым материалом: веревочкой, флажками, шишками — и некоторое, недлительное, время поиграть.

Если дети просят повторить игру, а нагрузка была достаточная, воспитатель предлагает повторить игру на следующем занятии и тут же выделяет кого-нибудь

на ответственную роль с тем, чтобы дети сами запомнили, кто будет исполнять эту роль в следующий раз. Такой прием применяется главным образом в старшей группе.

Дозировка движений в игре

При проведении игры воспитатель следит за тем, чтобы дети не переутомлялись, чтобы не было излишней нагрузки на сердечно-сосудистую систему, которая выражается в том, что лица детей краснеют, дыхание сильно учащается, появляется покашливание; у некоторых детей утомление, наоборот, выразится в бледности лица. Перегрузка внимания приводит к тому, что дети возбуждаются, нарушают правила игры, теряют интерес к ней.

Перегрузка может произойти в том случае, если игра продолжается длительное время, например, ловящий долго не может никого поймать. Тогда надо приостановить игру, сделать небольшую паузу и выделить другого ловящего. Многократное повторение подвижной игры или слишком большое расстояние для бега, например в игре «Перебежки», также могут привести к переутомлению детей. Физическую нагрузку может увеличить одежда и обувь детей. Если игра проводится зимой на воздухе и дети одеты в шубы, валенки, им приходится затрачивать значительно больше усилий, чтобы приподнять свое тело от земли во время бега и прыжков, чем в легкой одежде.

При проведении игры следует учитывать климатические условия, температуру воздуха. При высокой температуре воздуха надо давать меньшую нагрузку.

Во избежание переутомления детей необходимо принимать во внимание занятие, предшествовавшее игре. Если дети много двигались на участке, катались на лыжах, на санках, следует сократить длительность игры и выбрать игру с меньшей нагрузкой.

Средняя продолжительность игры 5—6 минут в младшей группе, 6—8 минут — в средней и 8—10 минут — в старшей. Общая продолжительность игры считается с того момента, как дети собрались для игры и воспитатель начал ее объяснение.

Хорошо регулируется нагрузка, если бег, прыжки чередуются с отдыхом — ходьбой, произнесением текста, например в игре «Ловишки из круга», «Хитрая лиса»,

При правильной нагрузке учащенное дыхание приходит в норму через 1—2 минуты.

Соблюдая дозировку всех детей, нужно, кроме того, иметь в виду ослабленных детей (пришедших после болезни или имеющих некоторые отклонения от нормы по состоянию сердца, легких). Не следует их исключать из игры, подчеркивать их болезненное состояние: надо найти им подходящую роль, чтобы они чувствовали себя членами общего коллектива, например поручить им роль сторожа, назначить их раскладывать флажки, держать обручи, в которые пролезают дети.

Не следует за один раз давать больше двух игр, при этом они должны быть различны по характеру движения, по построению: одна игра может быть более подвижной, а другая более спокойной, одна круговая, другая врассыпную.

На год в «Руководстве для воспитателя» рекомендуется для младшей группы примерно 10 новых игр, в средней—12 игр, в старшей—14 игр, при условии, что в средней группе повторяются игры младшей группы, а в старшей—младшей и средней групп.

Внимание воспитателя должно быть направлено не на увеличение количества новых игр, а на повторение и усложнение их, на то, чтобы дети усвоили и полюбили проводимые с ними игры.

Повторность и усложнение игр

Навыки и привычки формируются при условии многократных упражнений. Без подкрепления, без упражнений навыки угасают. Поэтому одни и те же игры необходимо систематически повторять: только тогда у детей будут закрепляться положительные качества, двигательные и другие навыки.

При систематическом повторении одних и тех же раздражителей в коре головного мозга закрепляется определенное соотношение возбужденных и заторможенных очагов. Таким образом, систематическим повторением игр, постепенным ИХ усложнением МЫ помогаем ВМ" работе у детей нужных навыков и качеств.

В младшем возрасте у детей меньше опыта, образование временных связей идет медленно, дети медленно

усваивают игры и овладевают навыками, поэтому воспитатель чаще повторяет с детьми одну и ту же игру (примерно в течение 3—4 занятий). В средней и старшей группах новую игру можно проводить в течение 2—3 занятий, затем повторить ранее проведенные игры и снова вернуться к той же игре.

При повторении игры нужно постепенно усложнять ее и пользоваться различными вариантами игр, чтобы дети умели применять приобретенные ими навыки в изменяющихся условиях. Усложнением может быть увеличение правил в игре (например, в игре «Поезд» вводится бег между рельсами, выложенными из кубиков, шишек, палок, ходьба по «мостику» — по доске и т. д.). Можно увеличить расстояние для бега, прыжков, увеличить число ловишек (двоих вместо одного).

Усложнение может быть и в том случае, если меняется форма организации детей (увеличивается число детей в каждой подгруппе, например в игре «Чья колонна скорее соберется»), изменяется темп движения (в игре «Поезд»), увеличивается количество предметов, вводимых в игру (в игре «Передача мяча» сначала передается один мяч, затем два мяча, или в игре «Кто ушел?») увеличивается количество детей, которых надо запомнить), изменяется форма построения детей в игре («Чей круг скорее соберется», «Чья колонна скорее соберется»).

К составлению новых вариантов игры можно привлекать и детей, но преимущественно старшей группы. Однако воспитатель должен к таким вариантам относиться осторожно, так как не всякую игру можно и надо изменять и не всякая выдумка детей может быть удачна. Вот пример того, как дети под руководством воспитателя составили новые варианты игры.

Дети любили игру «Кто скорей принесет флажок». Однажды воспитатель сказал детям: «Вы сейчас бежали за флажками к стульчикам прямо, а если по дороге положить обруч или большой куб — легче или труднее будет бежать?» Дети: «Труднее, труднее». — «Давайте попробуем!» — предложил воспитатель. Дети наперебой стали говорить о том, как можно играть по-новому. Одни предложения детей воспитатель включал в игру со всеми детьми, а другие варианты показывали только «авторы». Например, дети предложили: «Положить обруч против

каждой колонны и обегать его»; «Прыгнуть в обруч и выпрыгнуть из него, не задев ногами», и т. д.¹.

Иногда дети вносят в виде усложнения элементы из знакомых игр. Например, в игре «Зайцы и лиса» дети предложили такое правило: нельзя ловить зайцев, которым подала «лапу» зайчиха-мать. Это правило взято из игры «Ловишка, дай руку».

Организация детей в игре

Формы организации детей в игре различны. Во всех возрастных группах игры могут быть проведены со всеми детьми или с частью группы, т. е. с небольшой подгруппой. Это зависит от характера игры и от тех задач, которые ставит воспитатель при проведении данной игры. Например, игру для старшей группы «Наседка и коршун» нельзя проводить со всей группой, так как колонна детей, сцепленных друг с другом, не должна превышать 8—10 человек. Если колонна будет слишком длинной, коршун легко схватит последнего цыпленка; кроме того, колонна со сцепленными 20—25 детьми будет разрываться. В некоторых играх с лазанием также не могут участвовать одновременно все дети, так как они не поместятся на приборах для лазания, и воспитателю трудно будет уследить за каждым ребенком. То же относится к играм с метанием.

Иногда воспитатель проводит игру, рассчитанную на всю группу, только с небольшой группой детей. Это целесообразно в тех случаях, когда воспитатель ставит перед собой задачу включить в игру малоактивных детей, чтобы они не зябли на прогулке, или проводит игру с детьми, которые отстают в каком-нибудь виде движения и им надо поупражняться. Детей младшей группы, особенно в первое время пребывания их в детском саду, можно включать в игру не одновременно, а поочередно: одну часть группы, затем другую. Детям легче ориентироваться в небольшом коллективе, они скорее находят свои места и лучше усваивают правила.

В некоторых играх подгруппы детей участвуют поочередно, как, например, в игре «Горелки», в других — одновременно, например «Чья колонна скорее соберется».

¹ Сборник «Из опыта работы детских садов по физическому воспитанию», статья В. А. Харлаб, Учпедгиз, 1952, стр. 44,

Иногда в целях объединения детей можно провести игру одновременно с несколькими группами, например со средней и старшей или с младшей и средней, а иногда и младшей со старшей. В таких случаях ответственные роли надо предоставить старшим детям.

В разновозрастной группе при выборе и проведении игр необходимо учитывать возраст детей данной группы. Если в группе есть дети двух или трех возрастов, можно поделить детей на две подгруппы: объединить в одну группу детей среднего и старшего возраста, а в другую — малышей и провести игру с каждой подгруппой. В то время, когда с одной подгруппой детей воспитатель проводит подвижную игру с правилами, другой подгруппе предоставляется возможность организовать творческую игру. Через некоторое время воспитатель проводит подвижную игру со второй подгруппой.

Возможно проведение общей игры со всеми детьми: в таком случае берется более простая игра с ориентировкой на средний возраст. При этом детям старшего возраста даются более сложные задания и предъявляются большие требования к качеству выполнения движений.

Например, в игре «Куры и лиса» дети младшего возраста, изображая кур, влезают на более низкие возвышения («насест»), чем дети среднего и старшего возрастов.

Воспитатель следит, чтобы приземление при прыжке в глубину в этой игре у старших детей было более правильным — с носка на пятку.

При проведении таких игр, как «Чья колонна скорее соберется», воспитатель распределяет детей так, чтобы в каждой колонне были младшие и старшие, последние оказывают помощь при нахождении своего места. В игре «Найди себе пару» старшие берут в пару малыша.

Ответственные роли при проведении подвижных игр в разновозрастной группе поручаются более старшим детям.

Для того чтобы игры оказали положительное воспитательное воздействие на детей, недостаточно только использовать вышеизложенные методические указания. Необходимо еще, чтобы воспитатель сам был заинтересован игрой и чтобы оба воспитателя, работающие в одной группе, предъявляли детям одни и те же требования.

ИГРЫ БОЛЬШОЙ ПОДВИЖНОСТИ

Игры с бегом

*Бегите ко мне**

Описание игры

Дети сидят на стульях, поставленных у одной из стен комнаты или по стороне площадки. Воспитатель отходит к противоположной стене комнаты или в дальний угол площадки и говорит: «Бегите ко мне». Дети бегут к нему. Воспитатель приветливо их встречает, широко раскрыв руки.

Когда дети соберутся возле воспитателя, он переходит или перебегает на другую сторону площадки и говорит снова: «Бегите ко мне». Так повторяется 3—4 раза.

Если игра проводилась с небольшой группкой, воспитатель предлагает этим детям отдохнуть и проводит игру с другой группкой. В том случае, когда в игре участвовали одновременно все дети, воспитатель возобновляет игру со всеми.

На слова воспитателя «Бегите домой» дети садятся на стулья и отдыхают.

Продолжительность игры 4—6 минут.

Правила игры

1) Бежать к воспитателю можно только после слов «Бегите ко мне».

2) Дети бегут к стульям и садятся только после слов воспитателя «Бегите домой».

Указания к проведению игры

1) Игру можно проводить не со всеми детьми, а с небольшими группами: пока одна группа детей играет, другая смотрит, затем они меняются ролями.

2) Вначале дети могут занимать любой стул, а постепенно приучаются находить свои места.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей умение выполнять движения по сигналу, двигаться в коллективе не толкаясь. Дети упражняются в беге по прямому направлению.

*Догоните меня**

Описание игры

Дети сидят на стульях, поставленных у одной из стен комнаты или по стороне площадки. «Догоните меня», — предлагает воспитатель и бежит к противоположной стороне площадки. Дети бегут за воспитателем, стараясь его поймать. Затем воспитатель снова говорит: «Догоните меня» — и бежит в противоположную сторону, а дети снова его догоняют. После двух пробежек дети садятся на стулья и отдыхают. Затем игра возобновляется.

Общая продолжительность игры 4—5 минут.

Правило игры

Бежать за воспитателем можно только после сигнала «Догоните меня».

Указание к проведению игры

Игру лучше проводить с небольшими группами детей: пока одна группа детей играет, другая смотрит, затем дети меняются ролями.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей умение выполнять движения по сигналу, двигаться в коллективе не толкаясь. Дети упражняются в беге по прямому направлению.

*Найди свой домик (Солнышко и дождик)**

Описание игры

Дети сидят на стульях или скамейках, поставленных вдоль стены комнаты или по сторонам площадки, это их «дом». Воспитатель смотрит в окно и говорит: «Какая хорошая погода! Идите гулять!» Дети встают и идут в любом направлении. «Дождь пошел,— говорит воспитатель,— бегите домой!» Дети бегут к стульям и занимают свои места.

Воспитатель приговаривает: «Кап, кап, кап» — и стучит пальцами о какой-нибудь предмет, изображая, как дождь бьет по крыше.

Постепенно дождь утихает, и воспитатель снова говорит детям: «Идите гулять! Дождь перестал».

Так повторяется 3—4 раза. После этого дети возвращаются в домики, а воспитатель осматривает их одежду и расспрашивает, не намочили ли они платье, ботинки.

Затем игра возобновляется.

Игру следует повторить 4—5 раз.

Правила игры

- 1) Дети уходят из дома по сигналу: «Идите гулять!»
- 2) Дети бегут домой по сигналу воспитателя: «Дождь пошел!»

Указания к проведению игры

1) Игру можно постепенно усложнять: дети вначале занимают любой стул, а затем только свой.

2) Вместо домика можно устроить переносный навес (из материи, большого платка или одеяла), растягивать который помогает воспитателю ребенок из старшей группы. Дети прячутся от дождя под навес.

3) Сначала дети собираются под навесом в определенном месте, а потом навес устраивается в разных местах площадки.

4) Во время прогулки дети могут собирать грибы, ягоды.

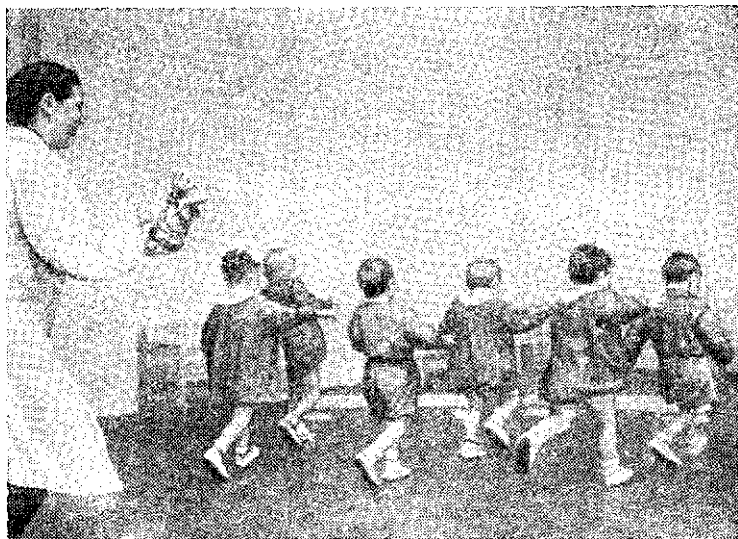
5) Иногда ходьбу можно заменить пляской.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей умение выполнять движения по сигналу (по слову воспитателя) и находить свое место на площадке. Дети упражняются в ходьбе и беге.

*Мыши и кот**

Описание игры

Дети-«мыши» сидят в норках — на стульях или на скамейках, поставленных вдоль стен комнаты или по сторонам площадки.



В одном из углов площадки сидит «кошка», роль которой исполняет воспитатель.

Кошка засыпает, и мыши разбегаются по комнате. Но вот кошка просыпается, мяукает, начинает ловить мышей, которые бегут в норки и занимают свои места на стульях. (Воспитатель только делает вид, что хочет поймать кого-либо.) После того как все мыши вернуться в норки, кошка еще раз проходит по комнате, а затем возвращается на свое место и засыпает.

Игра повторяется 4—5 раз.

Прілі іла ігры

1) Мыши могут выбегать из норок только тогда, когда кошка заснет.

2) Возвращаться в норки мыши могут лишь после **Того**, как кошка проснется и замяукает.

Указания к проведению игры

1) Воспитатель следит за тем, чтобы все дети **выбежали из норок**.

2) Воспитатель может использовать в игре кошку-игрушку или такую, которая надевается на руку.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей умение выполнять движения по сигналу-. Дети упражняются в беге по разным направлениям.

*Воробышки и автомобиль**

Описание игры

Границы площадки очерчиваются или отмечаются флажками. На одном конце площадки размещаются на стульях или на скамейках «воробышки». На другом конце обозначается место для «автомобиля» (гараж). Автомобиль изображает воспитатель.

«Воробышки вылетают из гнезда»,— говорит воспитатель, и дети начинают бегать в разных направлениях (в пределах очерченной площадки), поднимая руки в стороны. Появляется автомобиль-; Воробышки пугаются и улетают в гнезда (при этом каждый "занимает свое место— гнездо). Автомобиль возвращается в гараж.

Игра повторяется 3—4 раза.

Общая продолжительность игры 5—6 минут.

Правила игры

1) Нельзя убежать за границы площадки.

2) Вылетать из гнезда можно только по сигналу воспитателя.

3) Возвращаться в гнезда можно лишь при появлении **нии** автомобиля.

Указания к проведению игры

1) Первое время автомобиль изображает воспитатель, а затем он выбирает вместо себя одного или нескольких детей.

2) Детям, изображающим в игре автомобиль, можно дать рули или флажки (флажки надо держать поднятыми вверх).



• а к ш в

3) Воробышки могут помещаться в гнездышках (в кружочках), начерченных на земле или выложенных из шишек, камушков.

10—15 см и по сигналу воспитателя спрыгивать с них.

5) Вместо скамеечек можно использовать доски на подставках. Воспитатель следит, чтобы при спрыгивании дети сгибали колени и приземлялись на носки. Прежде чем вводить прыжки в игру, нужно дать детям возможность поупражняться, при этом воспитатель должен проследить, как прыгает каждый ребенок, и помочь детям овладеть правильным движением.

6) В игру можно ввести «клевание зернышек». Воспитатель говорит: «Птички захотели есть и стали клевать

верна». При этих словах дети присаживаются на корточки и стучат пальцами о пол или о землю.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей умение выполнять движения по сигналу. Дети упражняются в беге по разным направлениям и в прыжках.

Бегите к флажку

Описание игры

Дети получают флажки двух цветов: одни — синего, другие — красного.

Воспитатель становится на одной стороне площадки и держит в одной руке синий, в другой — красный флажок. Дети с флажками синего цвета свободно группируются возле воспитателя напротив синего флажка, дети с красными флажками — напротив красного. Затем воспитатель предлагает всем погулять, и дети начинают ходить и бегать по площадке. Воспитатель в это время переходит на другую сторону площадки и говорит: «Раз, два, три, скорей сюда беги!» Он протягивает в стороны руки с флажками, дети бегут к нему и собираются возле флажка соответствующего цвета. Когда все дети соберутся, воспитатель предлагает поднять флажки вверх и помахать ими. Игра проводится 4—5 раз.

Правила игры

1) Расходиться по площадке можно только по слову воспитателя «Идите гулять».

2) Бежать к воспитателю и становиться против флажка своего цвета можно только после слов: «Раз, два, три, скорей сюда беги!»

Указания к проведению игры

1) Воспитатель может менять флажки, перекладывая их из одной руки в другую, чтобы дети собирались то справа, то слева от него.

2) Воспитатель включает в игру добавочный сигнал «Стой». По этому сигналу все играющие останавливаются и закрывают глаза. Воспитатель тем временем бесшумно переходит на другое место площадки и говорит:

«Раз, два, три, скорей сюда беги!» Дети бегут к воспитателю и становятся против флажка своего цвета.

3) Вместо флажков детям можно повязать на руку ленточку соответствующего цвета или дать в руку платочек того же цвета. С платочками дети могут поплясать, а затем по сигналу собраться возле воспитателя.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей внимание, умение различать цвета и действовать по зрительному сигналу. Дети упражняются в беге, ходьбе.

*Поезд**

Описание игры

Дети строятся в колонну по одной стороне площадки или вдоль стены комнаты. Первый стоящий в колонне — «паровоз», остальные — «вагоны».

Воспитатель дает гудок, и дети начинают двигаться вперед (без сцепления); вначале медленно, затем быстрее и наконец переходят на бег (при медленном движении дети могут произносить звуки «чу-чу-чу»).

«Поезд подъезжает к станции», — говорит воспитатель. Дети постепенно замедляют темп и останавливаются.

Воспитатель вновь дает гудок, и движение поезда возобновляется.

Общая продолжительность игры 4—5 минут.

Правила игры

Поезд может двигаться только после гудка (т. е. по сигналу воспитателя).

Указания к проведению игры

1) Воспитатель регулирует темп и продолжительность движения поезда.

2) Первое время воспитатель сам ведет колонну детей, а затем ставит впереди более активного ребенка.

В а р и а н т и г р ы

После остановки поезда дети идут погулять: собирают цветы, ягоды, грибы, шишки. Услышав гудок, дети бегут в условленное место (к стене) и строятся в колонну.

В другой раз можно предложить детям немного поплясать под мелодию, спетую воспитателем.

У к а з а н и я к п р о в е д е н и ю и г р ы

1) В варианте игры бежать в вагоны, т. е. строиться в колонну, можно только по гудку паровоза.

2) Вначале можно разрешить детям строиться в любом порядке, а к концу года следует приучать запоминать свое место в колонне — находить свой «вагон».

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей умение выполнять движения по звуковому сигналу, закрепляет навык построения в колонну. Дети упражняются в ходьбе, беге друг за другом.

И Г Р ы С П Р ы ж к а м и

*Мой веселый, звонкий мяч**

О п и с а н и е и г р ы

Дети сидят на стульях, расставленных в разных местах комнаты (возле стен) или по границе площадки. Воспитатель находится в центре. Он берет большой мяч и начинает отбивать его рукой о землю, говоря при этом:

**Мой веселый, звонкий мяч,
Ты куда помчался вскачь?
Желтый, красный, голубой,
Не угнаться за тобой!**

Затем воспитатель подзывает к себе детей и предлагает им попрыгать, «как мяч». Дети, наблюдая за мячом, прыгают в том же темпе. Воспитатель кладет мяч и, повторяя стихотворение, делает движение рукой так, как будто отбивает мяч, а дети прыгают в том же темпе. Закончив стихотворение, воспитатель говорит: «Догоню».

Все дети убегают к стульям и садятся на них, а воспитатель делает вид, что догоняет «мячи». Когда дети немного отдохнут, игра повторяется.

Продолжительность игры 5—7 минут.

Правила игры

Убегать можно только после слова «догоню».

Указания к проведению игры

1) Вначале воспитатель проводит игру с небольшой группой детей, а остальные сидят и смотрят. При повторении игры он вовлекает в нее еще нескольких детей, а затем и всю группу!

2) Воспитатель может поставить рядом с собой нескольких детей, которые будут вместе с ним отбивать свои мячи, а затем ловить убегающих детей.

3) Вначале воспитатель не ловит, а только делает вид, что догоняет детей.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей умение прыгать ритмично в соответствии с текстом стихотворения, выполнять движения по сигналу. Дети упражняются в беге, в подпрыгивании на двух ногах.

*По ровненькой дорожке**

Описание игры

Дети сидят на стульях, на скамейках или на траве. Воспитатель предлагает им пойти гулять. Они встают с места, свободно группируются или строятся в колонну.

Воспитатель говорит ритмично, в определенном темпе, следующий текст:

**По ровненькой дорожке,
По ровненькой дорожке
Шагают наши ножки раз, два, раз, два.
По камешкам, по камешкам,
По камешкам, по камешкам...
В яму — бух!**

При словах «по ровненькой дорожке» дети идут шагом. Когда воспитатель говорит: «По камешкам, по камешкам»,— прыгают на двух ногах, слегка продвигаясь

По ровненькой дорожке,
По ровненькой дорожке
Устали наши ножки,
Устали наши ножки.
Вот наш дом —
Там мы живем.

По окончании дети бегут к стульям и занимают каждый свое место. После небольшого перерыва игра возобновляется с самого начала.

Повторить игру можно 2—3 раза.

Правила игры

1) Движения должны соответствовать тексту стихотворения.

2) Вставать с корточек можно только после слов воспитателя: «Вылезли из ямы».

3) Убегать домой разрешается только после слов: «Там мы живем».

Указания к проведению игры

1) Воспитатель может удлинить или укоротить текст, повторяя каждую строчку большее или меньшее число раз.

2) Вначале воспитатель сам идет впереди колонны. Потом отходит в сторону и следит за тем, чтобы темп и ритм движения детей соответствовали темпу, в котором произносится стихотворение.

3) Дети не должны долго находиться в положении на корточках.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей умение двигаться ритмично (согласовывать движения со словами), находить свое место. Дети упражняются в ходьбе, в прыжках, в приседании, в беге.

Наседка и цыплята*

Описание игры

Дети изображают «цыплят», а воспитатель «наседку». На одной стороне площадки огорожено веревкой место — «дом», где помещаются цыплята с наседкой (веревка натягивается между деревьями или двумя стойками на высоте 40—50 см).

Сбоку, в стороне, помещается «большая птица».

Наседка подлезает под веревку и отправляется на поиски корма. Через некоторое время она зовет цыплят: «ко-ко-ко-ко». По этому сигналу все цыплята подлезают под веревку, бегут к наседке и вместе с ней гуляют по площадке.

Когда воспитатель говорит «большая птица», все цыплята бегут домой.

Игру можно повторить 3—4 раза.

Правила игры

1) По зову наседки все цыплята выбегают из дома, подлезая под веревку.

2) По сигналу «большая птица» цыплята должны возвращаться домой.

Указания к проведению игры

1) Вербка должна быть натянута примерно на высоте 40—50 см от земли. При такой высоте дети могут подлезать на четвереньках. При большей высоте (60—70 см) дети не опираются руками о пол (землю), а, подлезая,, только сгибают корпус.

2) Когда цыплята возвращаются домой, воспитатель» поднимает веревку повыше, чтобы дети не задели ее.

3) Роль наседки можно поручать со временем и самим детям.

4) Воспитатель говорит «большая птица» только после того, как все дети подлезли под веревку и немного побегали по площадке.

ИГРЫ СРЕДНЕЙ ПОДВИЖНОСТИ

Пузырь

писание игры

Дети стоят вплотную по кругу, взявшись за руки, вместе с воспитателем они говорят:

Раздувайся, пузырь,
Раздувайся большой,
Оставайся такой,
Да не лопайся.

Произнося стихи, дети постепенно расширяют круг. Когда воспитатель скажет «пузырь лопнул», все дети опускают руки, хором говорят «хлоп» и присаживаются на корточки.

Воспитатель предлагает надуть новый пузырь: дети встают, снова образуют маленький круг, и игра возобновляется.

Игру можно повторить 3—4 раза.

Правила игры

Говорить хором «хлоп» и присесть на корточки можно только после слов воспитателя «пузырь лопнул».

Указания к проведению игры

1) Слова «пузырь лопнул» воспитатель может заменить словами «воздух выходит». Тогда все играющие, не разрывая сцепленных рук, медленно сходятся к центру, произнося «тсс...»

2) После слов «да не лопайся» дети не присаживаются, а воспитатель говорит «полетели пузыри». Дети разбегаются кто куда хочет (в пределах площадки), а воспитатель говорит: «Полетели, полетели, полетели!..»

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей умение согласовывать движения со словами, двигаться ритмично. Дети упражняются в приседании и построении в круг, а в варианте игры — в беге по разным направлениям. Игра способствует развитию речи.

Зайка

Описание игры

На одной стороне площадки отмечаются места зайцев. Каждый из детей становится на свое место. По сигналу воспитателя «бегите в круг» все дети собираются в круг, а один из зайцев, которого назначает воспитатель, становится в середину.

Дети вместе с воспитателем произносят стихи и делают движения, иллюстрирующие текст.

1. Зайка беленький сидит,
Он ушами шевелит,
Вот так, вот так
Он ушами шевелит,

Дети стоят в кругу.
Начиная со слов «вот так» и до конца шевелят кистями рук, поднимая их к голове.

2. Зайке холодно сидеть,
Надо лапочки погреть.
Хлоп, хлоп, хлоп, хлоп,
Надо лапочки погреть.

Со слова «хлоп» и до конца хлопают в ладоши,

Зайке холодно стоять,
Надо зайке поскакать,
Скок, скок, скок, скок,
Надо зайке поскакать,

Со слова «скок» и до конца прыгают на двух ногах на месте.

4. Кто-то зайку испугал,
Зайка прыг... и убежал.

Воспитатель хлопает в ладоши, и дети разбегаются по своим домам.

Затем игра возобновляется с новым «зайцем». Игру можно повторить 3—4 раза.

Правило игры

Дети могут убежать на свои места только после слов «и убежал», а собираться в круг после слов «бегите в круг».

ЦНИИ к проведению игры

1) Воспитатель должен следить за тем, чтобы дети

3) До начала игры воспитатель вместе с детьми дол-

на снегу; если она проводится в комнате, места-

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей умение согласовывать движения со словами. Дети упражняются в беге, подпрыгивании на двух ногах, В нахождении своего места. Игра способствует развитию речи.

ИГРЫ МАЛОЙ ПОДВИЖНОСТИ

Угадай, кто кричит

Описание игры

Дети сидят полукругом на стульях, на ковре или на траве. Перед детьми, на расстоянии нескольких шагов, ставится ширма или протягивается веревка, на которую вешается занавеска. Воспитатель называет кого-нибудь по имени и тот идет за ширму. Педагог договаривается с ребенком, находящимся за ширмой, какое животное или птицу он будет изображать. За ширмой раздаются мычание коровы, блеяние овцы, кудахтанье курицы, лай собаки, крик петуха и другие звуки. Воспитатель предлагает одному из детей отгадать, кто кричит.

Продолжительность игры 4—6 минут.

Правило игры

Отгадывать животных или птицу может только тот ребенок, на которого укажет воспитатель.

Указание к проведению игры

Если ребенок не знает, какому животному или птице подражать,— воспитатель ему помогает.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей наблюдательность, внимание, активность.

*Найди флажок **

Описание игры

Дети сидят на стульях в разных местах комнаты (площадки). По слову воспитателя дети встают и поворачиваются лицом к стене, а воспитатель тем временем прячет флажки (по числу детей).

«Пора»,— говорит воспитатель, дети поворачиваются к нему лицом и идут искать флажки.

Тот, кто нашел флажок, садится на свое место. Когда все дети найдут флажки, они идут вдоль сторон площадки, держа флажок в руке. Впереди колонны идет тот, кто первый нашел флажок.

По сигналу «на места» дети садятся на стулья, и игра начинается снова.

Игра повторяется 2—3 раза.

Правило игры

Поворачиваться лицом к воспитателю можно только после слова «пора».

Указания к проведению игры

1) Воспитатель должен следить за тем, чтобы дети брали один флажок.

2) Хорошо проводить эту игру в лесу, на полянке: можно прятать флажки в траве, в кустах, за деревьями.

При помощи этой игры воспитатель развивает наблюдательность, выдержку (не открывать глаза до сигнала «пора»).

ИГРЫ БОЛЬШОЙ ПОДВИЖНОСТИ

ИГРЫ с БЕГОМ

Птички и птенчики

писание игры

Дети делятся на 3—4 группы по 5—6 человек; каждая группа имеет свой домик-гнездо. Дети изображают птенчиков, сидящих в гнездышках. У каждой группы птенчиков есть птичка-мать. По слову воспитателя «полетели» птенчики вылетают из гнезда. Они летают около дома, помахивая руками, как крыльями. Птички-матери также вылетают из гнезд, они улетают подальше, за кормом. По слову воспитателя «домой» птички-матери возвращаются и зовут птенчиков домой. В гнезде птенчики усаживаются в кружок, и птичка-мать кормит их воображаемыми червячками. Затем игра повторяется.

Игра проводится 3—4 раза.

Правила игры

1) Все птички и птенчики вылетают по слову воспитателя «полетели».

2) Птенчики возвращаются домой по зову птички-матери.

3) Птички-матери возвращаются домой по слову воспитателя «домой».

Указания к проведению игры

1) Воспитатель устраивает «гнезда» для птичек, делая кружки при помощи веревки, концы которой связаны, или чертит кружки на земле.

2) До начала игры следует рассказать детям о том, как птички-матери кормят своих птенчиков.

3) Воспитатель сам выбирает птичек-матерей.

При помощи этой игры воспитатель развивает умение выполнять движения по сигналу, запоминать свое место. Дети упражняются в беге в разных направлениях, не задевая друг друга.

Найди свой цвет

Описание игры

Дети получают флажки трех-четырех цветов: одни красного, другие — синего, третьи — желтого и группируются по 4—6 человек в разных углах комнаты, площадки. В каждом углу воспитатель ставит на подставке цветной флаг (красный, синий, желтый).

По сигналу воспитателя «идите гулять» дети расходятся по площадке (комнате) группками или в одиночку. По слову воспитателя «найди свой цвет» дети собираются возле флага соответствующего цвета.

Воспитатель отмечает, какая группа скорей собралась. Затем игра повторяется.

Общая продолжительность игры 4—5 минут.

Правила игры

1) Выходить из «домиков» можно по сигналу воспитателя «идите гулять».

2) Бежать и собираться возле флажка соответствующего цвета можно только после слов «Найди свой цвет».

Указания к проведению игры

1) Когда дети хорошо усвоят игру, воспитатель предлагает им во время прогулки остановиться, закрыть глаза, и тем временем переставляет флажки, стоящие в углах комнаты.

2) Ходьбу, бег воспитатель может сопровождать игрой на бубне.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей внимание, умение различать цвета и действовать по сигналу. Дети упражняются в беге, ходьбе.

Цветные автомобили

Описание игры

Вдоль стены комнаты или по краю площадки сидят на стульях дети. Они — «автомобили». Каждому из играющих дается флажок какого-либо цвета (по желанию) или цветной круг, кольцо. Воспитатель стоит лицом к играющим в центре комнаты (площадки). Он держит в руке три цветных флажка.

Воспитатель поднимает флажок какого-нибудь цвета.

Все дети, имеющие флажок этого цвета, бегут по площадке (в любом направлении); на ходу они гудят, подражая автомобилю. Когда воспитатель опустит флажок, дети останавливаются и по сигналу «автомобили возвращаются» направляются шагом каждый в свой «гараж» (к своему стулу). Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета и игра возобновляется.

Воспитатель может поднимать один, два или все три флажка вместе, и тогда все автомобили выезжают из своих гаражей.

Продолжительность игры 4—6 минут.

Правила игры

1) Выезжать из гаража можно только по сигналу воспитателя, т. е. при поднятии воспитателем флажка соответствующего цвета.

2) Возвращаться в гараж можно только по сигналу воспитателя «автомобили возвращаются».

3) Если флажок опущен, автомобили не двигаются.

Указания к проведению игры

1) Если дети не видят, что флажок опущен, воспитатель дополняет зрительный сигнал словесным: «Автомобили (называет цвет) остановились».

2) Количество цветов увеличивается постепенно. Вначале даются флажки двух, затем трех и четырех основных (спектральных) цветов.

3) Вначале воспитатель показывает флажок того или иного цвета, потом может заменить цветовой сигнал слуховым (например, «Выезжают синие автомобили», «Синие автомобили возвращаются домой»).

4) В тех случаях, когда дети наблюдали движение тракторов, можно автомобили заменить тракторами.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей внимание, умение различать цвета и действовать по зрительному сигналу. Дети упражняются в беге, ходьбе.

Трамвай

Описание игры

Дети стоят вдоль стены комнаты или стороны площадки в колонне парами, держа друг друга за руку. Свободными руками они держатся за шнур, концы которого связаны (один ребенок держится правой рукой, другой — левой). Воспитатель находится в одном из углов комнаты и держит в руке три цветных флага — желтый, красный и зеленый. Воспитатель поднимает флаг зеленого цвета, и дети бегут — «трамвай двигается». Добежав до воспитателя, дети смотрят, не сменился ли цвет флага; если поднят зеленый флаг, движение трамвая продолжается, если появляется желтый или красный флаг, дети останавливаются и ждут, когда появится зеленый цвет, чтобы можно было снова двигаться.

Продолжительность игры 5—6 минут.

Правила игры

1) Бежать можно только тогда, когда поднят зеленый флаг.

2) При появлении желтого и красного флагов колонна останавливается.

Указания к проведению игры

1) В игру можно включать не всех детей, а часть группы. В этом случае детей можно поставить не парами, а в колонну по одному.

2) Сюжет игры можно развернуть и усложнить: устроить остановку, на которой дети сидят и ждут при-

бытия трамвая; когда трамвай подъезжает к остановке, **он** замедляет ход и останавливается; одни пассажиры **выходят** из трамвая, другие входят. При посадке дети приподнимают шнур. Те дети, которые вышли из трамвая, садятся на стулья, стоящие у стены.

3) До проведения игры детей следует познакомить с тремя цветами: желтым, красным и зеленым.

4) Если детям более знаком автобус или троллейбус, можно трамвай заменить другим видом транспорта.

При помощи этой игры воспитатель развивает умение различать цвета (красный, зеленый, желтый) и действовать по зрительному сигналу. Во время игры дети упражняются в беге и ходьбе в колонне. Дети знакомятся с правилами уличного движения.

ИГРЫ С ПОДЛЕЗАНИЕМ

Мыши в кладовой

Описание игры

Дети-«мыши» сидят в норках — на стульях или на скамейках, поставленных вдоль стен комнаты или по одной стороне площадки. На противоположной стороне площадки протянута веревка на высоте 50—40 см. Это «кладовая». Сбоку от играющих сидит «кошка», роль которой исполняет воспитатель.

Кошка засыпает, и мыши бегут в кладовую. Проникая в кладовую, они нагибаются, чтобы не задеть веревку. Там они присаживаются и как будто грызут сухари или другие продукты. Кошка внезапно просыпается, мяукает и бежит за мышами. Мыши убегают в норки (кошка не ловит мышей, а только делает вид, что хочет поймать их). Возвратившись на место, кошка засыпает, и игра возобновляется.

Повторить игру можно 4—5 раз.

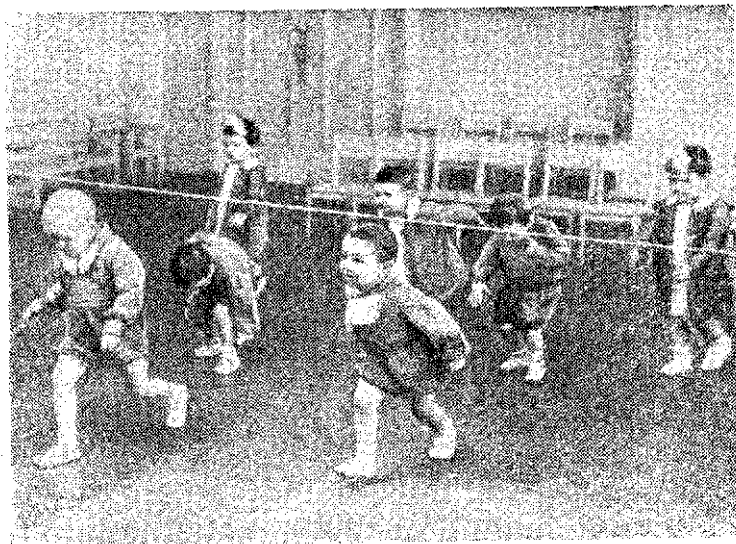
Правила игры

1) Мыши могут бежать в кладовую только тогда, когда кошка заснет.

2) Возвращаться в норки мыши могут лишь после того, как кошка проснется и замяукает.

Указания к проведению игры

1) В тот момент, когда мыши убегают из кладовой, воспитатель поднимает веревку, чтобы она не мешала детям, а затем опускает ее и бежит догонять мышей.



2) Воспитатель должен следить, чтобы дети, подлезая под веревку, не задевали ее.

С помощью этой игры воспитатель развивает у детей умение выполнять движения по сигналу. Дети упражняются в подлезании, в беге.

Кролики

Описание игры

На одной стороне площадки очерчиваются кружки — «клетки кроликов». Перед ними ставятся стульчики, к которым вертикально привязываются обручи, а если

нет обручей, протягивается шнур. На противоположной стороне ставится стул — «дом сторожа», на котором сидит воспитатель. Между домом и клетками кроликов — «луг».

Воспитатель делит детей на маленькие группы по 3—4 человека. Каждая группка становится в очерченный кружок.

«Кролики сидят в клетках», — говорит воспитатель. Дети присаживаются на корточки — это кролики в клетках. Воспитатель, выполняющий роль сторожа, поочередно подходит к клеткам и выпускает кроликов на травку. Кролики пролезают в обруч и начинают бегать и прыгать.

Через некоторое время воспитатель говорит: «Бегите в клетки». Кролики бегут домой и каждый возвращается в свою клетку, пролезая снова в обруч.

Кролики отдыхают до тех пор, пока «сторож» не выпустит их из клетки.

Игру можно повторить 4—6 раз.

Правила игры

1) Кролики не выбегают из своих клеток до тех пор, пока воспитатель (сторож) *«не откроет клеток»* и не выпустит их.

2) Кролики возвращаются в свои клетки *после* сигнала воспитателя: «Скорей в клетки!»

Указания к проведению игры

1) Для проведения игры нужны стульчики и обручи из расчета: два стульчика и один обруч на 3—4 детей.

2) Приготовить все надо до начала игры, чтобы не задерживать ее проведение.

3) Детям следует дать побегать, попрыгать на двух ногах, но следить, чтобы они не переутомились.

4) В каждую «клетку» можно поставить скамеечку или стульчики по числу «кроликов», находящихся в клетке.

При помощи этой игры воспитатель развивает умение двигаться в коллективе, находить свое место на площадке. Дети упражняются в подлезании, в беге, прыжках на двух ногах.

*Поймай комара**

Описание игры

Играющие становятся по кругу, на расстоянии вытянутых рук, лицом к центру.

Воспитатель находится в середине круга. Он держит в руках прут (длиной 1- 1 1/2 м) с привязанным на шнуре



(длиной 1 1/2 м) картонным «комаром». Воспитатель обводит прут (кружит комара) немного выше головы играющих. Когда комар летит над головой, дети подпрыгивают, стараясь его поймать. Тот, кто схватит комара, говорит: «Я поймал».

Затем воспитатель снова обводит прутом круг.

Игра продолжается 4—5 минут.

Правила игры

1) Ловить комара можно только обеими руками и подпрыгивая на двух ногах.

2) Ловить комара нужно не сходя с места.

Указания к проведению игры

1) Подпрыгивание на двух ногах можно предварительно (2—3 раза) провести без ловли комара, предложив детям показать, как они умеют высоко подпрыгивать.

2) Перед каждым повторением игры воспитатель должен проверить, чтобы дети отступили на 1—2 шага из круга, так как они его немного сужают при подпрыгивании.

3) Вращая прут с комаром, воспитатель должен то опускать, то поднимать его, но на такую высоту, чтобы дети могли достать комара.

В а р и а н т

Если группа детей небольшая, воспитатель может бежать впереди, держа в руках прут с картонным комаром, а дети будут его догонять.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей умение согласовывать движения со зрительным сигналом, дети упражняются в прыжках (подпрыгивание на месте).

Воробышка и кот

Описание игры

Дети стоят вдоль стен комнаты на скамеечках, на больших кубиках или в обручах, положенных на полу. Это «воробышки на крыше» или в «гнездышках». Поодаль сидит кошка, роль которой исполняет воспитатель. «Воробышки полетели», — говорит воспитатель. Воробышки спрыгивают с крыши или выпрыгивают из гнездышка и, расправив крылья, т. е. вытянув руки в стороны, бегают врассыпную по всей комнате. «Кошка» тем временем спит. Но вот она просыпается, произносит: «Мяу, мяу» — и бежит догонять воробышков, которые должны спрятаться от нее на крыше или в гнездышках, заняв свои места. Пойманных воробышков кошка отводит к себе «в дом».

Правила игры

1) Воробышки спрыгивают с возвышений или выпрыгивают из обручей по сигналу воспитателя «воробышки полетели».

2) Воробышки возвращаются на места, когда кошка произносит: «Мяу, мяу».

Указания к проведению игры

1) Прежде чем начать игру можно предложить детям поупражняться в прыжках — спрыгнуть несколько раз с возвышений и снова влезть на них. Следить, чтобы, приземляясь, дети сгибали колени и опускались на носки.

2) Надо следить, чтобы во время бега врассыпную дети не наталкивались друг на друга.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей умение размещаться в пространстве и двигаться в коллективе, не задевая друг друга, а также действовать по сигналу. В этой игре дети упражняются в прыжках в глубину, с места в длину и в быстром беге.

ИГРЫ СРЕДНЕЙ ПОДВИЖНОСТИ

Принеси, мяч

Описание игры

Дети сидят на стульях, поставленных у одной из стен комнаты или по стороне площадки. На расстоянии 3—4 шагов (от сидящих) проводится черта, за которой по назначению воспитателя становятся 5—6 детей спиной к сидящим. Рядом с ними стоит воспитатель. В руках у него ящичек с небольшими мячами по количеству стоящих детей.

«Раз, два, три — беги!» — говорит воспитатель и выбрасывает вперед все мячи из ящичка. Дети бегут за мячами; каждый догоняет какой-нибудь из мячей, бежит с ним к воспитателю и кладет его в ящичек.

Затем дети садятся на свои места, а за чертой становится другая группа.



Игра заканчивается, когда все дети пробегут за мячом.

Повторить игру можно два раза.

Правила игры

1) Бежать за мячом можно только после слова «беги».

2) Поднимать и класть в ящик нужно только один мячик.

Указания к проведению игры

Когда дети возвращаются с мячами, воспитатель должен протягивать им навстречу ящик, чтобы дети не сталкивались.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей умение выполнять движения по сигналу (по слову воспитателя), а также наблюдательность и сообразительность (выбрать тот мяч, который удобнее взять). Дети упражняются в беге по определенному направлению.

ИГРЫ МАЛОЙ ПОДВИЖНОСТИ

Что спрятано?

Описание игры

Дети сидят в комнате на стульях, на полу по кругу или по одной линии. Воспитатель кладет в центре круга 3—5 предметов и предлагает их запомнить. Затем играющие встают и поворачиваются спиной к центру или к стене и закрывают глаза.

Воспитатель прячет одну-две вещи, лежащие в центре круга, и говорит: «Посмотрите!» Дети открывают глаза, снова поворачиваются лицом к центру и вспоминают, каких вещей нет. Воспитатель подходит к некоторым детям, и каждый из них на ухо говорит ему, что спрятано. Когда большинство играющих даст правильный ответ, воспитатель громко называет спрятанную вещь. После этого игра возобновляется.

Продолжительность игры 3—4 минуты.

Правила игры

1) Когда воспитатель прячет вещь, играющие поворачиваются спиной и закрывают глаза.

2) По сигналу «посмотрите» играющие открывают глаза и снова повертываются лицом к центру круга.

Указания к проведению игры

1) В игре воспитатель подбирает однотипные предметы.

Например, игрушки, изображающие животных (лошадку, корову, собачку).

2) Число предметов, положенных в центр, зависит от возраста играющих; примерно их должно быть 3—5.

3) Проводя эту игру с детьми, можно закрепить у них знание основных цветов (красного, синего, желтого, зеленого). Для этого нужно взять кубики или флажки разных цветов.

4) Может быть такой вариант: воспитатель вызывает только одного играющего, тот поворачивается и по сигналу «посмотри» говорит, какая вещь спрятана.

5) После трех повторений игры дети разбегаются по площадке и по сигналу воспитателя «садитесь на места» снова занимают свои места в кругу, и игра возобновляется.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей зрительную память, внимание.

*Где позвонили,?**

Описание игры

Дети сидят по кругу или вдоль стены комнаты. Один из играющих по назначению воспитателя становится в центре круга или перед сидящими (повернувшись к ним спиной). По сигналу воспитателя он закрывает глаза. Воспитатель дает кому-нибудь из детей звоночек и предлагает позвонить.

Ребенок, находящийся в центре круга, должен, не открывая глаз, указать рукой направление, откуда доносится звук. Если он укажет правильно, воспитатель говорит «пора», и отгадывающий открывает глаза, а тот,

кто позвонил, поднимает звонок и показывает его. Если водящий ошибся, он снова закрывает глаза и отгадывает еще раз.

Затем воспитатель назначает другого водящего.

После того как игра проведена 3—4 раза, дети по сигналу воспитателя разбегаются в разные стороны по комнате (площадке). При словах воспитателя «на места» каждый занимает свое место, и игра продолжается.

Продолжительность игры 3—5 минут.

Правило игры

Отгадывающий (водящий) открывает глаза только после слова воспитателя «пора».

Указания к проведению игры

1) Воспитатель следит за тем, чтобы водящий во время игры не открывал глаза.

2) Указывая направление звука, водящий может повернуться лицом к тому месту, откуда слышен звук.

3) Дети должны звонить не слишком громко.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей слух, внимание и выдержку.

Возьми, что хочешь, и поиграй, с кем хочешь

Описание игры

Дети сидят на стульчиках по кругу или полукругом. Напротив детей на некотором расстоянии стоит стол, на котором разложены игрушки: флажок, платочек, вожжи, обруч, мяч, ветряк, музыкальные игрушки (бубен, музыкальная шкатулка-органчик).

Воспитатель называет имя ребенка и говорит ему: «Возьми, что хочешь, и поиграй, с кем хочешь». Ребенок подходит к столу, берет игрушку и выбирает товарища для игры. Он может взять обруч и катить товарищу или бросать мяч, катать мяч, или играть в лошадки; если один будет вертеть ручку органчика, другой может плясать и т. д.

Через некоторое время воспитатель говорит: «Положите игрушку на место». Игравшие кладут игрушку и са-

дятся на места. Воспитатель называет имя другого ребенка, и игра продолжается.

Продолжительность игры 4—6 минут.

Правила игры

1) Надо взять одну игрушку и выбрать товарища для игры.

2) По слову воспитателя «положите игрушку» надо положить игрушку на прежнее место и сесть на стул.

Указания к проведению игры

Воспитатель помогает советом, как использовать ту или иную игрушку, если ребенок затрудняется.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей активность, инициативу, чувство дружбы.

Кто бросит дальше мешочек

Описание игры

Дети сидят вдоль стен комнаты или по сторонам площадки, лужайки.

Несколько детей, названных воспитателем, становятся на одной линии перед положенной на пол или на траву веревкой или перед начерченной на земле линией. Дети получают мешочки 3—4 разных цветов. По слову воспитателя «бросай» дети бросают мешочек вдаль. Воспитатель обращает внимание детей на то, чей мешочек упал дальше, и говорит: «Поднимите мешочки». Дети бегут за своими мешочками, поднимают их и садятся на места. Воспитатель называет других детей, которые занимают места бросавших мешочки, и игра продолжается. Игра заканчивается, когда все дети бросят мешочки. Игра повторяется 3—4 раза.

Правила игры

Бросать и поднимать мешочки можно только по слову воспитателя.

Указания к проведению игры

1) Мешочки с песком даются той группке детей, которая бросает.

2) Дети, бросившие мешочки, поднимают их и передают рядом сидящим товарищам.

3) Бросать мешочки надо правой и левой рукой.

4) Перед проведением игры воспитатель показывает, как надо встать и замахнуться, чтобы мешочек упал подальше.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей умение действовать по сигналу. Дети упражняются в метании вдаль правой и левой рукой, в беге, в распознавании цвета.

Попади мешочком в круг

Описание игры

Дети стоят по кругу. В центре круга выложен из веревки кружок, концы веревки связаны; круг может быть также начерчен на земле.

Диаметр круга 1 м—2 м. Дети находятся на расстоянии 1—2 шагов от этого круга. В руках у детей мешочки с песком. По слову воспитателя «бросай» все дети бросают свои мешочки вкруг. «Поднимите мешочки»,— говорит воспитатель. Дети поднимают мешочки, становятся на место. Воспитатель отмечает, чей мешочек не попал в круг, и игра продолжается. При повторении игры дети бросают мешочек другой рукой.

Игра повторяется 4—6 раз.

Правило игры

Бросать мешочек нужно по слову воспитателя «бросай», поднимать по сигналу «поднимите мешочки».

Указания к проведению игры

1) Перед началом игры воспитатель показывает детям, как держать и бросать мешочек в круг.

2) Вместо мешочков можно бросать шишки.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей умение действовать по сигналу. Дети упражняются в метании правой и левой рукой.

ИГРЫ БОЛЬШОЙ ПОДВИЖНОСТИ

ИГРЫ с БЕГОМ

Быстрее по местам

Описание игры

Дети становятся в круг на расстоянии вытянутых в стороны рук. Место каждого играющего отмечается каким-нибудь предметом, например кубиком, который кладется на пол.

По слову воспитателя «бегите» или по удару в бубен Дети выходят из круга, ходят, бегают или прыгают по всей площадке (комнате). Воспитатель тем временем убирает один из предметов, лишая, таким образом, места одного из играющих. При ударе в бубен или после слов «по местам» все дети бегут в круг и занимают любое свободное место. Оставшемуся без места дети хором говорят:

**Ваня, Ваня, не зевай (Маня, Оля и др.),
Быстро место занимай.**

Когда игра проводится последний раз, воспитатель кладет на место кубик для того, чтобы все дети имели место.

Игра повторяется 5—6 раз.

Правила игры

1) Место в кругу можно занимать только после слов воспитателя «по местам» или при ударе в бубен.

2) Нельзя оставаться на своем месте или внутри круга после слова «бегите».

Указания к проведению игры

1) В то время когда дети бегают по площадке (комнате), воспитатель может играть на бубне в разном ритме: для бега, ходьбы, поскоков.

2) Надо следить за тем, чтобы дети отбежали подальше от круга.

3) В начале игры один или два раза воспитатель не прячет кубик, чтобы никто из детей не оставался без места. В дальнейшем можно убирать 2 и даже 3 кубика.

4) Если игра происходит в зимних условиях на воздухе, втыкаются в снег флажки. Если снега мало, дети приносят его на лопатках или привозят на саночках и устраивают снежные бугорки.

При помощи этой игры воспитатель развивает ориентировку в пространстве и умение выполнять движения по сигналу (по слову воспитателя). Дети упражняются в быстром беге, в ходьбе, подпрыгивании.

Карусель

Описание игры

Играющие образуют круг. Воспитатель дает детям шнур, концы которого связаны. Дети, взявшись правой рукой за шнур, поворачиваются налево и говорят стихотворение:

**Еле, еле, еле, еле
Завертелись карусели,
А потом кру-гом, кру-гом
Все бегом, бегом, бегом.**

В соответствии с текстом стихотворения дети идут по кругу сначала медленно, потом быстрее, а под конец — бегут.

Во время бега воспитатель приговаривает: «По-бе-жгі-ли, по-бе-жа-ли».

После того как дети пробегут два раза по кругу, воспитатель меняет направление движения, говоря: «Поворот». Играющие поворачиваются кругом, быстро перехватывая шнур левой рукой, и бегут в другую сторону.

Затем воспитатель продолжает вместе с детьми:

Тише, тише, не спешите!
Карусель остановите!
Раз два, раз два!
Вот и кончилась игра!

Движение карусели становится постепенно все медленнее. При словах: «Вот и кончилась игра» дети опускают шнур на землю и расходятся по площадке.

После того как дети немного отдохнули, воспитатель дает три звонка или три раза ударяет в бубен. Играющие спешат занять свои места на карусели, т. е. становятся в круг, берут шнур. Игра возобновляется. Не успевший занять место до третьего звонка не катается на карусели, а стоит и ждет, когда будет новая посадка.

Повторять игру можно 3—4 раза.

Правила игры

1) Занимать места на карусели можно только по звонку.

2) Не успевший занять место до третьего звонка не принимает участия в катании на карусели.

3) Делать движения надо согласно тексту, соблюдая ритм.

Указания к проведению игры

На шнур можно привязать бубенчики, цветные ленточки, чтобы карусель была нарядной.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей ритмичность движений и умение согласовывать их со словами. Дети упражняются в беге, ходьбе по кругу и построении в круг.

Птички и кошка

Описание игры

4

На земле чертится круг (диаметром 6—7 шагов) или кладется шнур, концы которого связаны. Воспитатель выбирает одного играющего, который становится в цент-

ре круга. Это — «кошка». Остальные дети — «птички» — входят за кругом.

Кошка спит. Птички влетают за зернышками в круг. Кошка просыпается, видит птичек и ловит их. Все птички спешат вылететь из круга. Тот, кого коснулась кошка в то время, как он находился в кругу, считается пойманным и идет на середину круга. Когда кошка поймает двух-трех птичек, воспитатель выбирает новую кошку. Пойманные птички присоединяются ко всем играющим, и игра возобновляется.

Игра повторяется 4—5 раз.

Правила игры

- 1) Кошка ловит птичек только в кругу.
- 2) Кошка может только касаться птичек, но не хватать их.

Указания к проведению игры

!) Игру можно проводить в комнате и на площадке в любое время года.

2) Воспитатель отмечает ловких птичек, которых не поймала кошка, хотя они смело «подлетали» к ней.

3) Если кошка долго не может никого поймать, воспитатель дает в помощь ей еще одну кошку или выбирает новую.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей решительность. Дети упражняются в беге с увертыванием.

*Найди себе пару**

Описание игры

Играющие стоят вдоль стены комнаты. Воспитатель дает каждому по одному флажку. По сигналу воспитателя (например, удар в бубен) дети разбегаются по площадке (комнате).

По другому сигналу (например, два удара в бубен или по слову «найди себе пару») дети, имеющие одинаковые флажки, находят себе пару, и каждая пара, используя флажки, делает ту или иную фигуру.



Нужно, чтобы в игре принимало участие нечетное число детей, так как один из играющих должен остаться без пары. Обращаясь к оставшемуся без пары, все играющие хором говорят:

**Ваня, Ваня, не зевай (Маня, Оля и др.),
Быстро пару выбирай.**

Затем по удару в бубен дети опять разбегаются по площадке.

Игра повторяется 5—6 раз.

Общая продолжительность игры 7—8 минут.

Правила игры

1) Играющие становятся в пары и разбегаются по площадке только по сигналу воспитателя.

2) Каждый раз играющие должны менять пару.

Указания к проведению игры

3) Воспитатель следит за тем, чтобы во время бега дети держали свои флажки поднятыми вверх, чтобы на них не натолкнулись другие участники игры.

2) Если играющих четное число, то в игру включается и воспитатель.

3) Надо следить за тем, чтобы дети не бегали парами, а находили (по сигналу) флажок одинакового цвета.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей умение выполнять движения по сигналу (по слову), быстро строиться в пары. Дети упражняются в беге, в распознавании цветов. Игра развивает инициативу, сообразительность.

*Чья колонна (звено) скорее соберется**

Описание игры

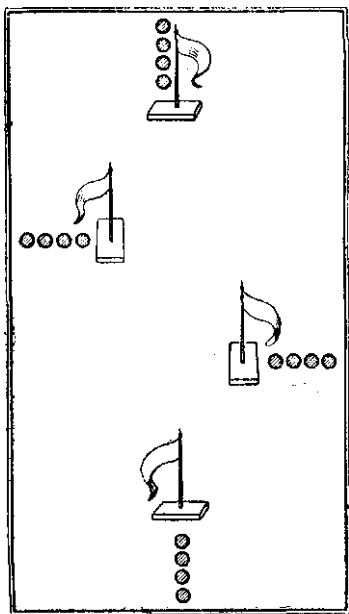
Дети делятся на 3—4 группы с одинаковым числом играющих; им даются флажки трех-четырёх цветов.

В разных концах площадки или по одной стороне ставятся на подставках или кладутся на стулья 3—4 флага разных 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, которые даются 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 повторений игры, в тот момент, когда дети бегают, прыгают, воспитатель говорит: «Сто!».



По этому 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.

Общая продолжительность игры 4—6 минут.

Вариант. По сигналу «стоп» дети останавливаются и закрывают глаза, а ведущие тем временем меняются местами. По сигналу «на места» дети открывают глаза и занимают места за своим ведущим.

Правила игры

1) Можно строиться в колонну только после сигнала воспитателя: «На места».

2) Нельзя открывать глаза до сигнала воспитателя.

Указания к проведению игры

1) Воспитатель должен следить, чтобы дети отходили дальше от того места, где помещаются флаги.

2) На летнем празднике можно каждой колонне дать веночки из цветов: одной колонне из белых цветов, другой из желтых и т. д., или дать в руки букетики цветов.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей умение выполнять движения по сигналу (по слову), воспитывает чувство коллективизма, честность — не подсматривать, когда воспитатель меняет места флажков. Дети упражняются в быстром беге и построении в колонну.

Самолети

Описание игры

Дети строятся в 3—4 колонны в разных местах площадки, которые отмечаются флажками. Играющие изображают летчиков на самолетах. Они готовятся «к полету». По сигналу воспитателя «к полету готовься!» дети кружат согнутыми в локтях руками — «заводят мотор». «Летите!» — говорит воспитатель. Дети поднимают руки в

стороны и «летят» врассыпную в разных направлениях по площадке.

По сигналу воспитателя «на посадку!» «самолеты» находят свои места и «приземляются»: строятся в колонны и опускаются на одно колено.

Воспитатель отмечает, какая колонна построилась первой.

Продолжительность игры 5—7 минут.

Правила игры

1) Играющие должны вылетать после сигнала воспитателя: «Летите!»

2) По сигналу воспитателя «на посадку!» играющие должны возвратиться в свои колонны на те места, где «выложен знак» (положен флажок).

Указания к проведению игры

1) Ведущими колонн надо назначать первое время более активных детей.

2) Следует обращать внимание на легкость бега детей.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей ориентировку в пространстве, закрепляет навык построения в колонну. Дети упражняются в беге.

*Мы веселые ребята**

Описание игры

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 скакать.
Ну, попробуй нас догнать.
Раз, два, три — лови!**

После слова «лови» дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка догоняет бегущих. 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.

Игра продолжается 6—7 минут.

Правила игры

1) Перебегать на другую сторону можно только после слова «лови».

2) Тот, до кого дотронулся ловишка, отходит в сторону.

3) Того, кто перебежал на другую сторону площадки за черту, ловить нельзя.

Указания к проведению игры

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

2) Если после двух-трех перебежек ловишка никого, не поймает, все равно выбирается новый ловишка.

3) Расстояние между двумя чертами не должно превышать 10—12 м.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей умение выполнять движения по словесному сигналу. Дети упражняются в беге по определенному направлению с увертыванием. Игра способствует развитию речи,

*У медведя во бору**

Описание игры

На одном конце площадки проводится черта. Это «опушка леса». За чертой, на расстоянии 2—3 шагов от нее, очерчивается место для медведя. На противоположном конце площадки обозначается линией «дом детей».

Воспитатель назначает одного из играющих «медведом».

Остальные играющие — дети; они находятся у себя дома,

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

У медведя во бору
Грибы, ягоды беру,
А медведь сидит
И на нас рычит.

Медведь в это время должен сидеть на своем месте. Когда играющие произносят последнее 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 2—3 играющих, назначается или выбирается новый медведь, и игра повторяется.

Продолжительность игры 7—8 минут.

Правила игры

1) Медведь имеет право вставать со своего места и ловить, а играющие— убегать домой только после слова «рычит».

2) Медведь не может ловить детей за линией дома.

Указания к проведению игры

1) Играющие должны произносить стихи хором, все в одном темпе. Воспитатель следит, чтобы слово «рычит» было сказано всеми одновременно.

2) Рекомендуется до начала игры поупражняться в коллективном (хором) чтении текста.

3) В конце игры воспитатель должен отметить медведя, который ловил быстрее других, а также тех детей, которые ни разу не были пойманы.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу, навык коллективного движения в определенном темпе. Дети упражняются в беге по определенному направлению с увертыванием. Игра способствует развитию речи.

Гуса-лебедя *

Описание игры

На одном конце площадки проводится черта «дом», где находятся «гуси», на противоположном конце стоит «пастух». Сбоку от дома — «логово волка». Остальное место занято «лугом».

Одного из играющих воспитатель назначает пастухом, а другого — волком. Остальные изображают гусей.

Пастух выгоняет гусей пастись на луг. Гуси ходят, летают по лугу. Через некоторое время пастух зовет их:

Гуси, гуси!

Услышав* голос пастуха, 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,

Только крылья берегите.

Гуси, расправив крылья (вытянув руки в стороны), летят через луг домой, а волк выбегает, пересекает им дорогу, стараясь поймать побольше гусей (коснуться рукой). Пойманных гусей волк уводит к себе.

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

Затем воспитатель назначает нового волка и пастуха.

Продолжительность игры 5—7 минут.

Правила игры

1) Гуси могут лететь домой, а волк — ловить их только после слов: «Так летите, как хотите, только крылья берегите».

2) Волк может ловить гусей на лугу до границы дома.

Указания к проведению игры

1) В начале игры роль пастуха выполняет воспитатель, а потом кто-нибудь из детей по его назначению.

2) Следует отметить волка, который поймал большее число гусей, а также тех гусей, которые ни разу не были пойманы волком.

3) Расстояние между лугом и домом 10—12 м.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу. Дети упражняются в беге с увертыванием, Игра содействует развитию речи.

Лошадка

Описание игры

Дети делятся на две равные группы. Одна группа изображает конюхов, другая — лошадей. На одной стороне площадки очерчивается «конюшня», на другой — «помещение для конюхов»; между ними — «луг». Воспитатель говорит: «Конюхи вставайте скорей, запрягите лошадей».

«Конюхи» с вожжами в руках бегут к конюшне и запрягают «лошадей». Каждый выбирает себе лошадь по собственному желанию или по указанию воспитателя.

Когда все лошади запряжены, они выстраиваются друг за другом и по указанию воспитателя едут шагом или бегут.

По слову воспитателя «приехали» конюхи останавливают лошадей. Затем воспитатель говорит: «Идите отдыхать». Конюхи распрягают лошадей и отпускают их пастись на луг, сами же возвращаются на свои места отдохнуть. Лошади спокойно ходят по площадке, пасутся, щиплют траву. По сигналу воспитателя «конюхи, запрягите лошадей» каждый конюх ловит свою лошадь, которая убегает от него. Когда все лошади пойманы и запряжены, все выстраиваются друг за другом и игра возобновляется.

После 2—3 повторений игры воспитатель говорит: «Отведите лошадей в конюшню». Конюхи отводят лошадей в конюшню, распрягают их и отдают вожжи воспитателю.

Правила игры

1) Играющие меняют движения (бег, ходьбу) только по сигналу воспитателя.

2) По сигналу «идите отдыхать» конюхи возвращаются на места; по сигналу «конюхи, запрягайте лошадей» конюхи ловят своих лошадей.

Указания к проведению игры

1) Следует чередовать бег с ходьбой.

2) В игру можно включить ходьбу по «мостику» — доске, положенной горизонтально или наклонно на высоте 20—25 см. Ходьбу по мостику (равновесие) надо давать после ходьбы, а не после бега.

3) При ходьбе шагом следует указать детям, что лошадки высоко поднимают ноги.

4) Игру можно разнообразить, предлагая разные цели поездки, например, поехать в лес за дровами, в колхоз за сеном.

5) Следует приготовить стойку для хранения вожжей и вешать их, когда игра кончается. Можно также развесить вожжи на спинках стульев.

6) После нескольких повторений игры дети меняются ролями.

7) Если какой-нибудь конюх долго не может поймать свою лошадь, воспитатель и другие конюхи помогают ему.

8) Нужно приготовить стулья или скамейки для отдыха играющих — для конюхов и лошадок.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей умение действовать по сигналу и согласовывать движения друг с другом. Дети упражняются в ходьбе и беге.

Стадо и волк

Описание игры

На одной стороне площадки очерчиваются кружки, квадраты. Это постройки на скотном дворе в «совхозе» или «колхозе»: телятник, конюшня и т. д. Остальная часть площадки занята «лугом». В одном из углов на противоположной стороне площадки находится «логово волка» (в кружке).

Воспитатель назначает одного из играющих «пастухом», другого — «волком», который находится в логове.

Остальные дети изображают лошадей, телят и т. п., которые находятся на скотном дворе в соответствующих помещениях.

По знаку воспитателя пастух подходит по очереди к «дверям» телятника, конюшни и как бы открывает их. Наигрывая на дудочке, он выводит все стадо на луг. Сам он идет позади.

Играющие, подражая домашним животным, щиплют траву, прыгают, бегают, переходят с одного места на другое и все ближе приближаются к логову волка.

«Волк!» — говорит воспитатель. Все бегут к пастуху и становятся позади него. Тех, кто не успел добежать до пастуха, волк ловит и отводит к себе в логово. Пастух уводит стадо на скотный двор, где все опять размещаются по своим местам; затем игра возобновляется.

Продолжительность игры 5—7 минут.

Правила игры

- 1) Волк выбегает из логова лишь после слова «волк».
- 2) Одновременно с выбегающим волком все играющие должны бежать к пастуху и становиться позади него.
- 3) Не успевших после сигнала стать позади пастуха волк ловит и уводит к себе.

Указания к проведению игры

- 1) Эту игру лучше проводить летом.
- 2) Первое время в игру можно включать не всех детей одновременно, а выпускать поочередно: сначала козочек, потом телят, потом лошадей и т. д.
- 3) Пастухом и волком можно назначить детей из старшей группы.
- 4) В игру можно включить «водопой» — дети подходят к начерченной «канавке», нагибаются и как бы пьют воду.
- 5) Если группа смешанная, то детей одинакового возраста можно объединить; например, дети 3—4 лет изображают козочек, дети 6—7 лет — лошадей и т. д.

При помощи этой игры воспитатель развивает умение выполнять движения по сигналу. Дети упражняются в ходьбе и быстром беге,

Угадай, кого поймала

Описание игры

Дети сидят на стульчиках или на скамейках, поставленных вдоль площадки или комнаты. Воспитатель предлагает детям пойти погулять в дальний лес или на полянку. Там можно увидеть птичек, жучков, пчел, лягушек, стрекоз, кузнечиков, зайчика, ежика или еще какого-нибудь зверька. Их можно поймать и принести в живой уголок. Играющие вначале идут за воспитателем или за кем-нибудь из детей, а затем разбегаются в разные стороны и делают вид, что ловят то в воздухе, слегка подпрыгивая и протягивая руки вверх, то присев на землю.

«Пора домой!»— говорит воспитатель, и все дети, держа в ладошках пойманную живность, бегут домой и занимают каждый свой стульчик.

Воспитатель называет кого-нибудь из детей и предлагает показать, кого он поймал в лесу.

Ребенок имитирует движения пойманного зверька или насекомого. Например, прыгает, опираясь руками о землю, приговаривая: «ква, ква», или бежит, держа руки в стороны, присаживается, нагибает и поднимает голову — как бы пьет сок (воспитатель добавляет словами: «присела на цветок и пьет сок»); бежит, жужжит, затем ложится на спину, двигает руками и ногами (воспитатель добавляет «лег на спинку, не может подняться и улететь»); наконец «жук» поднимается и с жужжанием улетает. Дети отгадывают, кого поймали. После того как дети несколько раз отгадают, кого поймали, они снова идут гулять в лес.

Можно начать игру поездкой на поезде. Все дети сидят на стульчиках и имитируют руками и ногами движения и стук колес поезда. На остановке все отправляются в лес. А когда надо возвращаться домой — раздается гудок паровоза, и все дети бегут к стульчикам; каждый занимает свое место — как бы садится в свой вагон. Дальше игра проводится, как было описано выше.

Продолжительность игры 5—6 минут.

Правило игры

Возвращаться на места можно по сигналу воспитателя «Пора домой» или по гудку паровоза.

Указание к проведению игры

Эту игру следует проводить летом, когда дети накапливают много новых впечатлений о природе, видят птиц, насекомых, движения которых они имитируют в игре.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей наблюдательность, активность, инициативу. Дети упражняются в беге, в прыжках.

*Пятнашки**

Описание игры.

Дети находятся в разных местах площадки (границы ее обозначены флажками). Назначенный воспитателем или выбранный детьми пятнашка, получив цветную повязку (ленточку), становится на середине площадки.

После сигнала воспитателя «лови» все дети разбегаются по площадке, а водящий старается догнать кого-нибудь из играющих и коснуться его рукой. Тот, кого водящий коснулся рукой, отходит в сторону. Игра заканчивается, когда пятнашка поймает 3—4 играющих.; Затем выбирается новый пятнашка.

Общая продолжительность игры 5—6 минут,

Правила игры,

- 1) Играющий, которого пятнашка коснулся рукой, должен отойти в сторону.
- 2) Ловить можно только после сигнала «лови».
- 3) Нельзя выбегать за границы площадки.

Указания к проведению игры

- 1) Если пятнашка в течение 30—40 секунд не может поймать никого из играющих, воспитатель должен назначить другого водящего.
- 2) Можно около одной стороны площадки начертить кружок (1—2 м). Это дом, куда идут пойманные,
- 3) Повязку следует надевать на руку.

При помощи этой игры воспитатель развивает быстроту реакции на сигнал. Дети упражняются в беге с увертыванием и в ловле.

ИГРЫ С ПРЫЖКАМИ

*Зайцы и волк**

Описание игры

Одного из играющих воспитатель назначает «волком». Остальные дети изображают «зайцев».

На одной стороне площадки зайцы отмечают себе места шишками, камешками, из которых выкладывают кружочки, квадраты и др.

В начале игры зайцы стоят на своих местах. Волк находится на противоположном конце площадки («овраге»).

Воспитатель говорит:

Зайки скачут скок, скок, скок,
На зеленый на лужок, на лужок,
Травку щиплют, слушают,
Не идет ли волк.

Зайцы выпрыгивают из кружков и разбегаются по площадке.

Зайцы то прыгают на двух ногах, то согласно тексту присаживаются, щиплют траву и оглядываются, не идет ли волк.

Когда воспитатель произносит последнее слово «волк», волк выходит из оврага и бежит за зайцами, стараясь их поймать (коснуться). Зайцы убегают каждый на свое место, где волк их уже не может настигнуть. Пойманных зайцев волк отводит к себе в овраг.

Как только волк уходит, воспитатель повторяет текст стихотворения, и игра возобновляется.

После того как волк поймает 2—3 зайцев (согласно условию), назначается воспитателем или выбирается играющими другой волк.

Игра продолжается 5—6 минут.

Правила игры

1) Зайцы могут выбегать на лужок лишь при словах воспитателя «зайки скачут» и т. д.

2) Возвращаться на места можно лишь после слов воспитателя «волк».

Указания к проведению игры

1) Перед проведением игры воспитатель вместе с детьми приносит 2—3 корзины с шишками и ставит их на таком расстоянии одну от другой, чтобы дети не толкали друг друга, когда будут брать из корзины шишки.

2) Надо следить за тем, чтобы дети не становились близко один от другого.

3) По окончании игры дети должны сами собрать шишки и положить их в корзины.

4) Первое время волка может изображать воспитатель.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей умение выполнять движения по сигналу (по слову воспитателя). Дети упражняются в беге, прыжках на обеих ногах, в приседании, в ловле.

Лиса в курятнике

Описание игры,

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

Один из играющих назначается воспитателем «лисой», остальные — «куры». Они 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 взобраться на насест.

Лиса отводит пойманную курицу в свою нору. Куры спрыгивают с насеста, и игра возобновляется.

Игра кончается, когда лиса поймает двух-трех кур (по условию).

Общая продолжительность игры 6—7 минут.

Правило игры

Лиса может ловить кур, а куры могут взбираться на насест только по сигналу воспитателя «лиса».

Указания к проведению игры

- 1) Нужно проверить устойчивость скамеек или других предметов, на которые должны взбираться «куры».
- 2) Если играющих немного, скамейка может быть заменена гимнастической стенкой.
- 3) Надо следить, чтобы дети спрыгивали легко, на носки, сгибая колени.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей ловкость и умение выполнять движения по сигналу. Дети упражняются в беге с ловлей, в лазании и прыжках в глубину.

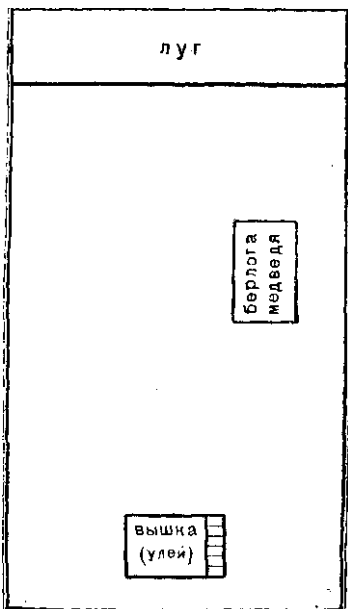
ИГРЫ С ЛАЗАНИЕМ

*Медведи и пчелы**

Описание игры

Играющие делятся на две неравные группы. Одна (приблизительно треть детей) — «медведи», остальные — «пчелы». На одной стороне площадки находится вышка (гимнастическая стенка) — «улей». На противоположной стороне на расстоянии 8—10 м очерчивается луг. Сбоку от вышки в 3—5 м находится берлога медведей.

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 к улей, а медведи слезают с вышки и убегают к берлогу. Не успевших



убежать в берлогу пчелы жалят (т. е. дотрагиваются до них рукой). Затем пчелы *возвращаются* на вышку, и игра возобновляется. Ужаленный медведь не выходит за медом, а остается в берлоге. После того как игра проведена 2—3 раза, дети меняются ролями.

Общая продолжительность игры 6—8 минут.

Правила игры

1) Нельзя слезать с лестницы, пропуская перекладины. Прыгать на землю надо с последней ступеньки.

2) Пчелы не ловят медведей, а только дотрагиваются до них.

3) Пчелы могут жалить медведей, а медведи убежать в лес только после сигнала «медведи».

Указания к проведению игры

1) Общее количество играющих не должно превышать 12—15 детей, так как иначе дети не смогут разместиться на вышке.

2) Воспитатель должен находиться у вышки, чтобы в случае надобности оказать помощь играющим.

3) Воспитатель следит, чтобы медведи не оставались в берлоге после того, как пчелы улетели на луг.

При помощи этой игры у детей воспитывается смелость, умение выполнять движения по сигналу (по слову *воспитателя*). Дети упражняются в беге и в лазании.

ИГРЫ с МЕТАНИЕМ

*Охотник и зайцы**

Описание игры

На одной стороне площадки очерчивается место для охотника, назначаемого воспитателем. На другой стороне обозначаются кружками места нахождения «зайцев». В каждом кружке находится по 2—3 зайца.

Охотник обходит площадку, как бы разыскивая следы зайцев, затем возвращается к себе.

Воспитатель говорит: «Выбежали на полянку зайцы». «Зайцы» выбегают из своих кружков и прыгают

на двух ногах, продвигаясь вперед. По слову воспитателя «охотник» зайцы бегут в кружки, а охотник, не сходя с места, бросает в них мячом. Тот заяц, в которого охотник попал мячом, считается подстреленным, и охотник уводит его к себе.

После двух-трех повторений игры производится подсчет пойманных и выбирается другой охотник.

Продолжительность игры 5—7 минут.

Правила игры,

1) Выбегать из кружков можно только после слов воспитателя «выбежали на полянку зайцы», а возвращаться обратно только по сигналу «охотник».

2) Охотник должен бросать мяч в ноги убегающих (не сходя с места).

Указания к проведению игры

1) Воспитатель должен следить за тем, чтобы дети бросали мяч и правой и левой рукой.

2) Для усложнения игры можно ввести двух охотников.

3) Кроме зайцев, в игру могут быть включены другие звери: лисицы, медведи и пр. В таком случае дети делятся на несколько групп и размещаются в нескольких местах комнаты: в одном месте лисицы, в другом зайцы и т. д. Выбегают те звери, которых называет воспитатель, и делают соответствующие движения.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей умение выполнять движения по сигналу (по слову воспитателя). Дети упражняются в метании, в беге с увертыванием, в прыжках на обеих ногах.

ИГРЫ СРЕДНЕЙ ПОДВИЖНОСТИ

Береги предмет

Описание игры

Играющие образуют круг. Один из играющих **находится** в середине круга (водящий), остальные стоят, несколько расставив ноги и держа руки за спиной (ис-

ходное положение). У ног каждого ребенка лежит кубик (или другой предмет). Водящий старается взять этот кубик. Желая уберечь его, играющий приседает, закрывает кубик руками и тем самым не дает до него дотронуться. Как только водящий отходит, играющий встает.

Когда водящему удастся взять кубик у двух-трех играющих, назначается новый водящий.

Общая продолжительность игры 4—5 минут.

Правила игры

1) Стоящий в кругу не должен брать предмет, если он закрыт руками.

2) Не защитивший свой кубик делает шаг назад из круга. Он один раз не участвует в игре.

3) При перемене водящего стоявшие за кругом становятся в круг.

Указания к проведению игры

1) Первое время воспитатель должен быть водящим,

2) Воспитатель следит за тем, чтобы: а) стоящий в кругу не брал предмет, если он закрыт руками; б) играющие тотчас же вставали и быстро занимали исходное положение, как только водящий отошел от них; в) водящий не подходит к одному и тому же играющему.

При помощи этой игры воспитатель развивает наблюдательность, внимание, ловкость. Дети упражняются в приседании.

*Кошка и мышка **

Описание игры

Все играющие, кроме двух, становятся в круг на расстоянии вытянутых рук и берутся за руки. В одном месте круг не замыкается (двое играющих опускают руки). Этот свободный проход называется воротами.

Двое играющих, находящихся за кругом, изображают «мышку» и «кошку».

Мышка бегает (ходит) вне круга и в кругу; кошка— за ней, стремясь ее поймать (коснуться рукой). Мышка может вбегать в круг через ворота и подлезать под

руки стоящих в кругу. Кошка может вбегать только в ворота.

Дети идут по кругу и говорят:

Ходит Васька серенький,
Хвост пушистый беленький,
Ходит Васька-кот.
Сядет умывается,
Лапкой вытирается,
Песенки поет.
Дом не слышно обойдет,
Притаится Васька-кот,
Серых мышек ждет¹.

После слова «ждет» кошка начинает ловить мышку. Когда кошка поймает мышку, воспитатель назначает на эти роли других детей.

Общая продолжительность игры Б—7 минут.

Правила игры

- 1) Стоящие в кругу не должны пропускать кошку под сцепленные руки.
- 2) Кошка может ловить мышку за кругом и в кругу.
- 3) Кошка может ловить, а мышка убегать только после слова «ждет».

Указания к проведению игры

- 1) Если кошка долго не может поймать мышку, воспитатель устраивает дополнительные ворота или назначает новых кошку и мышку.
- 2) В то время, когда дети идут по кругу, кошка может находиться в центре круга. При произнесении второго куплета кошка исполняет движения согласно тексту.
- 3) При повторении игры можно ограничиться первыми или последними тремя строчками.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей умение быстро действовать по сигналу, ходить, сохраняя форму круга. Дети упражняются в беге с ловлей.

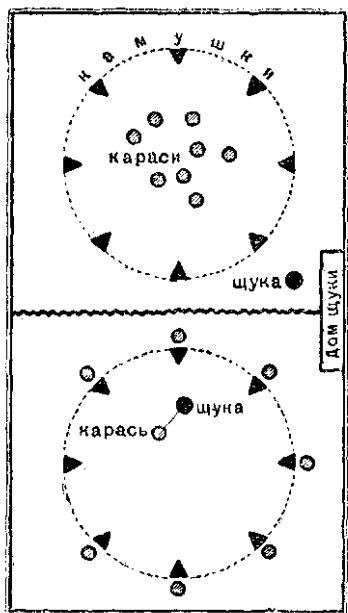
¹ Слова Н. Френкель.

Караси, и щука*

Описание игры

Половина детей образуют круг («пруд»), расстояние между играющими 2 шага. Воспитатель назначает одного из играющих «щукой» — он находится вне круга. Остальные

играющие — «караси» — плавают (бегают) внутри круга — пруда. По сигналу воспитателя «щука» щука быстро вбегает в круг (пруд), стараясь поймать карасей. Караси спешат занять место за кем-нибудь из играющих, стоящих по кругу, и присесть (караси прячутся от щуки за камешки). Щука ловит тех карасей, которые не успели спрятаться за камешки, и уводит их к себе в дом.



Игра проводится 3—4 раза (согласно условию), после чего подсчитывается число пойманных.

Затем воспитатель назначает новую щуку, и игра возобновляется.

Общая продолжительность игры 5—7 минут.

Правила игры

1) Щука вбегает в круг, а караси прячутся позади стоящих по кругу (по одному за каждый камешек) после сигнала воспитателя «щука».

2) Караси не имеют права плавать (бегать) по площадке вне круга.

Указания к проведению игры

При повторении игры дети, стоящие по кругу и внутри круга, меняются местами.

При помощи этой игры воспитатель развивает умение выполнять движения по сигналу (по слову воспитателя). Дети упражняются в беге и приседании, в построении в круг, в ловле.

Кто скорей снимет ленту

Описание игры

На площадке проводится черта, за которой дети строятся в несколько колонн по 4—5 человек в каждой. На расстоянии 10—15 шагов напротив колонн протягивается веревка, высота которой на 10—15 см выше поднятых вверх рук детей. Против каждой колонны на эту веревку накидывается лента.

По сигналу воспитателя «беги» все стоящие первыми в колоннах бегут к своей ленте, подпрыгивают и сдергивают ее с веревки. Снявший ленту первым считается выигравшим. Воспитатель снова вешает ленты на веревку; те, кто были в колонне первыми, становятся в конец колонны, а остальные подвигаются к черте. По новому сигналу бегут следующие дети.

Игра кончается, когда все дети снимут ленты. После этого подсчитываются выигрыши в каждой колонне.

Общая продолжительность игры 5—6 минут.

Правила игры

- 1) Бежать можно только после слова «беги».
- 2) Сдергивать ленту можно только против своей колонны.

Указания к проведению игры

1) Ленты могут быть заменены полосками из материи или из бумаги, которые хорошо сделать разного цвета.

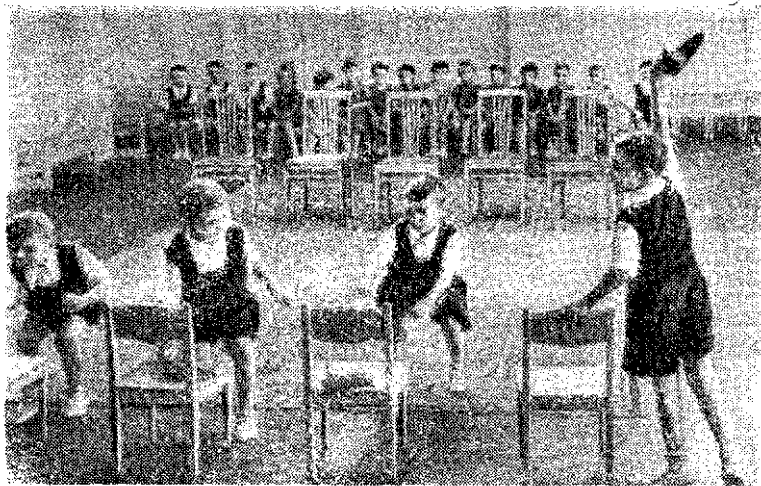
2) При проведении этой игры с детьми более старшего возраста ее можно усложнить, поставив на пути бега препятствия: например, протянуть веревку на высоте 40—50 см, под которую нужно подлезать, не задев ее, или провести две линии на расстоянии 30—**35 см**, через которые надо перепрыгнуть.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей выдержку, умение действовать по сигналу. Дети упражняются в быстром беге, в прыжках.

«Кто скорее добежит до флажка»

Описание игры

Все играющие сидят на стульях. На расстоянии 5—6 шагов от края площадки проводится черта, за которую становятся 4—5 детей.



На противоположной стороне площадки на расстоянии 18—20 шагов (10—12 м) от черты против каждого ставят стул, на который кладут флажок. Стулья стоят на одной линии. По сигналу воспитателя (удар в бубен, или хлопок, или после слов «раз, *два, три — беги!») дети бегут к флажкам, берут их, поднимают вверх, потом кладут обратно. Воспитатель отмечает того, кто первый поднял флажок. Затем все бежавшие садятся на стулья, а на их место становятся за черту следующие 4—5 человек, которые сидели на стульях.

Игра заканчивается, когда все дети пробегут по одному разу за флажками.

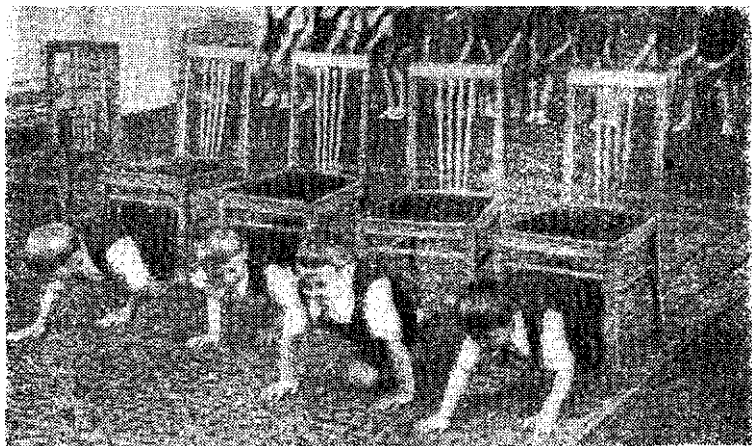
Игра повторяется 2—3 раза.

Правило игры

Бежать за флажком можно только по сигналу воспитателя «беги».

Указания к проведению игры

1) Можно разделить играющих на 4—6 колонн, причем таким образом, чтобы силы играющих были распределены приблизительно равномерно.



2) В игру можно включить преодоление препятствий — подлезть под веревку, под стул и т. д.

При помощи этой игры педагог воспитывает умение выполнять движения по сигналу. Дети упражняются в быстром беге, в подлезании.

Через ручеекⁱⁱ

Описание игры

Все играющие сидят на стульях или на траве. В 5—6 шагах от играющих кладутся два шнура, расстояние между которыми $1\frac{1}{2}$ —2 м — это ручеек. Дети должны

перебраться по камешкам (дощечкам) па другой берег, «не замочив ног». Дощечки положены с таким расчетом, чтобы дети могли прыгнуть обеими ногами с одного камешка на другой.

По слову воспитателя «пошли» 4—5 детей перебираются через ручеек, остальные наблюдают за ними.

Тот, кто оступился, отходит в сторону «сушить обувь».

После того как все дети перейдут через ручей, игра возобновляется.

Можно повторить игру 2—3 раза.

Правила игры

1) Проигравшим считается тот, кто ступил ногой в ручеек.

2) Перебираться через ручей можно только по слову воспитателя «пошли».

Указания к проведению игры

1) Вместо дощечек на площадке можно начертить кружочки.

2) Следует положить дощечки через ручеек так, чтобы одновременно могли переходить ручеек 4—5 детей.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей ловкость. Дети упражняются в прыжках на обеих ногах, в равновесии.

*Затейники (Ровным кругом)**

Описание игры

Дети становятся в круг. Одного из играющих воспитатель назначает затейником. Он находится в середине круга. Дети идут по указанию воспитателя вправо или влево под следующий текст:

Ровным кругом,

Друг за другом,

Мы идем за шагом шаг.

Стой на месте,

Дружно вместе

Сделаем... вот так.

По окончании текста круг расширяется, дети становятся на расстоянии вытянутых рук.



После слова «так» все останавливаются, затейник показывает какое-нибудь движение, и все стоящие по кругу повторяют его. Затем воспитатель сменяет затейника или затейник выбирает кого-нибудь вместо себя, и игра продолжается.

Продолжительность игры 5—6 минут.

Правила игры

1) Играющие должны делать те движения, которые показывает стоящий в середине круга.

2) Каждый затейник сам должен придумывать движения и не повторять тех, которые уже показывали до него.

Указания к проведению игры

1) Перед началом игры воспитатель знакомит детей с текстом. Они повторяют его в процессе игры.

2) Вначале роль затейника исполняет воспитатель, а затем сами дети.

3) Надо стремиться разнообразить движения. Можно использовать упражнения из утренней гимнастики, имитационные, плясовые, комические движения.

4) Заканчивая игру, воспитатель отмечает тех затейников, которые придумывали интересные движения и хорошо показывали их.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей инициативу. Дети упражняются в различных видах движений. Игра способствует развитию речи.

ИГРЫ МАЛОЙ ПОДВИЖНОСТИ

*Зайка серый умывается**

Описание игры

Один из играющих назначается «зайкой». Все остальные становятся в круг. Зайка занимает место в середине круга. Дети, стоящие в кругу, говорят вместе с воспитателем:

Зайка серый умывается,
Видно, в гости собирается,
Вымыл носик,
Вымыл ротик,
Вымыл ухо,
Вытер сухо!

Зайка проделывает все движения, соответствующие тексту,— моет носик, ротик, ухо и вытирает. Затем он скачет на двух ногах (идет в гости) к кому-нибудь из стоящих в кругу. Тот становится на место зайки, и игра повторяется.

Игра оканчивается, когда сменится 5—6 зайчиков.

Правило игры

Зайка должен выполнять движения согласно тексту и передвигаться только прыжками на двух ногах.

Указание к проведению игры

Дети могут сидеть в кругу на стульях, на скамейках, на полу или стоять.

При помощи этой игры воспитатель развиваем у детей умение выполнять движения согласно тексту. Дети упражняются в прыжках на обеих ногах.

*Найди, где спрятано**

Описание игры

Дети сидят вдоль стены комнаты или по одной стороне площадки. Воспитатель показывает детям флажок и говорит, что он его спрячет. Затем воспитатель предлагает детям встать и отвернуться к стене. Убедившись, что никто из детей не смотрит, воспитатель прячет флажок, после чего говорит «пора». Дети начинают искать спрятанный флажок. Кто первый его найдет, тот получает право прятать его при повторении игры.

Повторить игру можно 3—4 раза.

Правила игры

1) Нельзя оглядываться и смотреть, куда воспитатель прячет флажок,

2) Искать можно только после слова воспитателя «пора».

Указания к проведению игры

1) Флажок надо спрятать так, чтобы дети его не сразу нашли.

2) Если дети долго не могут найти флажок, воспитатель подходит к месту, где он спрятан, и предлагает детям поискать там.

3) Когда флажок прячет ребенок, ему нужно помочь подыскать соответствующее место.

4) Флажок можно заменить другим предметом.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей выдержку (не оглядываться и не смотреть, куда воспитатель прячет флажок), наблюдательность, честность.

Свободное место

Описание игры

Играющие сидят по кругу на стульях, на полу. Воспитатель вызывает двух рядом сидящих детей. Они становятся спиной друг к другу и по сигналу «раз, два, три — беги!» бегут в разные стороны за кругом, добегают до своего места и садятся. Воспитатель и все играющие отмечают, кто первый занял свободное место. Затем воспитатель вызывает двух других детей, и игра повторяется.

Продолжительность игры 5—7 минут.

Правило игры

Бежать можно только после слов воспитателя «раз, два, три — беги!»

Указание к проведению игры

Если дети усвоили игру, ее можно усложнить. Например, при встрече бегущие могут подать друг другу руку-

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей умение выполнять движение по сигналу, Дети упражняются в быстром беге.

Кто ушел?

Описание игры

Дети сидят по кругу или полукругом. Воспитатель выделяет одного из играющих и предлагает ему запомнить 5—6 рядом сидящих детей, после чего уйти из комнаты или повернуться спиной к сидящим.

Один из сидящих в кругу, по указанию воспитателя, прячется. Воспитатель говорит: «Отгадай, кто ушел», после чего отгадывающий поворачивается к играющим и должен назвать имя того, кто ушел. Если он угадает, то выбирает кого-нибудь вместо себя, и игра возобновляется. Если не отгадает, то снова уходит, а тот, который спрятался, садится на свое место. Отгадывающий, возвратившись, должен назвать имя того, кто вернулся на свое место.

Продолжительность игры 4—5 минут.

Правила игры

- 1) Играющие не должны подсказывать отгадывающему.
- 2) Открывать глаза или поворачиваться можно только после слова воспитателя «отгадай».

Указания к проведению игры

Количество детей для запоминания следует увеличивать или уменьшать в соответствии с подготовленностью каждого ребенка.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей внимание, зрительную память.

*Угадай по голосу**

Описание игры

Играющие сидят или стоят по кругу. Один из них становится (по назначению воспитателя) в центре круга и закрывает глаза. Воспитатель, не называя имени, указывает рукой на кого-нибудь из играющих. Тот про[^]износит имя стоящего в центре. Последний должен уга-

дать, кто из играющих назвал его. Если стоящий в центре отгадал, он открывает глаза и меняется местами с тем, кто назвал его по имени. Если же он ошибся, воспитатель предлагает ему снова закрыть глаза. Имя стоящего в центре называет тот же ребенок или другой по указанию воспитателя.

После того как сменяется 2—3 детей, воспитатель предлагает детям разбежаться по площадке. По сигналу воспитателя «бегите в круг» дети занимают свои места в кругу. Один ребенок остается в центре круга. Дети идут по кругу, говоря.

**Мы немножко порезвились,
По местам все разместились.
Ты загадку отгадай,
Кто позвал тебя, узнай!**

Игра повторяется 5—6 раз.

Правила игры

1) Стоящий в центре должен хорошо закрывать глаза и не открывать до тех пор, пока не скажет, кто его позвал.

2) Играющие должны сохранять полную тишину.

Указание к проведению игры

Игру можно проводить лишь с детьми, хорошо знающими друг друга.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей слух и выдержку (не открывать глаза до тех пор, пока не угадает, кто его позвал).

ИГРЫ БОЛЬШОЙ ПОДВИЖНОСТИ

ИГРЫ С БЕГОМ

*Мышеловка**

Описание игры

Играющие делятся на две неравные группы. Меньшая (примерно $\frac{1}{3}$ играющих) образует круг — «мышеловку». Остальные изображают «мышей». Они находятся вне круга.

Играющие, изображающие мышеловку, берутся за руки и начинают ходить по кругу, приговаривая:

**Ах, как мыши надоели,
Все погрызли, все поели,
Берегитесь же, плутовки,
Доберемся мы до вас.
Вот поставим мышеловки,
Переловим всех сейчас!**

По окончании стихотворения дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх, образуя ворота. Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из нее. По слову воспитателя «хлоп» дети, стоящие по кругу, опускают руки и приседают — мышеловка считается захлопнутой. Играющие, не успевшие выбежать из круга (мышеловки), считаются пойманными. Пойманные мыши переходят в круг и увеличивают тем самым размер мышеловки. Когда большая часть мышей поймана, дети меняются ролями, и игра возобновляется.

Повторить игру можно 3—5 раз.

Правила игры

1) Опускать сцепленные руки можно только по слову «хлоп».

2) После того как мышеловка захлопнулась, нельзя «мышам» подлезать под руки стоящих по кругу или разрывать руки.

Указания к проведению игры

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

2) Следует отметить наиболее ловких мышей, которые ни разу не остались в мышеловке.

3) Словесный сигнал «хлоп» можно заменить ударом на бубне.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей выдержку, умение согласовывать движения со словами, ловкость. Дети упражняются в беге и в приседании, построении в круг и ходьбе по кругу. Игра способствует развитию речи.

*Ловишка из круга**

Описание игры

Дети стоят по кругу, взявшись за руки. Ловишка, назначенный воспитателем, находится в центре круга. У него на руке повязка. Играющие двигаются по кругу вправо или влево (по указанию воспитателя), говоря:

**Мы, веселые ребята,
Любим бегать и скакать,
Ну, попробуй нас догнать,
Раз, два, три — лови!**

При последнем слове все дети разбегаются, а ловишка догоняет их. Пойманный временно отходит в сторону. Игра продолжается, пока ловишка не поймает, согласно условию, 2—3 детей. Затем он отдает воспитателю повязку, а пойманные включаются в игру. По сигналу воспитателя «в круг» все играющие становятся в круг, и назначается новый ловишка. Игра возобновляется.

Общая продолжительность игры 5—7 минут,

Правила игры

- 1) Бежать можно только после слова «лови».
- 2) Пойманным считается тот, кого коснулся ловишка.
- 3) Перебежавшие границу площадки выбывают из игры.

Указания к проведению игры

- 1) Вначале ловишка назначается воспитателем, а затем выбирается играющими.
- 2) У ловишки должен быть отличительный знак, например лента на руке, завязанная выше локтя.
- 3) Воспитатель, заканчивая игру, отмечает ловишек, которые поймали много играющих, а также тех детей, которые ни разу не попались ловишке.
- 4) Воспитатель должен следить за тем, чтобы дети не поддавались ловишке.
- 5) Если площадка большая, то нужно отметить границы ее флажками или очертить линиями, чтобы играющие, убегая от ловишки, не перебежали границ.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей умение согласовывать движения со словами. Дети упражняются в ритмической ходьбе, в беге с увертыванием и в ловле, в построении в круг.

*Хитрая лиса**

Описание игры

Играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга.

Вне круга очерчивается «дом лисы». Воспитатель предлагает играющим 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 играющим 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. Пойманного, т. е. того играющего, до которого она коснулась рукой, лиса отводит к себе в дом.

После того как лиса поймала 2—3 детей, воспитатель говорит: «В круг». Играющие снова образуют круг, и игра возобновляется.

Продолжительность игры 6—8 минут.

Правила игры

1) Лиса начинает ловить детей только после того, как играющие в третий раз хором спросят: «Хитрая лиса, где ты?», и лиса скажет: «Я здесь».

2) Если лиса выдала себя раньше, воспитатель назначает новую лису.

3) Играющий, выбежавший за границу площадки, считается пойманным.

Указания к проведению игры

1) Воспитатель следит за тем, чтобы во время выбора хитрой лисы глаза у играющих были закрыты.

2) Если лиса долго не может поймать кого-нибудь из играющих, игру следует приостановить и назначить новую лису.

3) Выбирать следующую хитрую лису может, по поручению воспитателя, кто-нибудь из играющих.

4) Заканчивая игру, следует отметить лису, которая поймала большее число детей, и тех играющих, кто ни разу не был пойман.

5) Если площадка большая, нужно отметить границы ее флажками или очертить линиями, чтобы играющие, убегая от лисы, не перебежали границ.

При помощи этой игры *воспитатель* развивает у детей выдержку, наблюдательность. Дети упражняются в быстром беге с увертыванием, в построении в круг, в ловле.

Два мороза*

Описание игры

На противоположных сторонах площадки (или комнаты) отмечают линиями два дома. Расстояние между домами 25—30 шагов (12—15 м). Играющие располагаются на одной стороне площадки. Воспитатель выделяет двух 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.
Кто из вас решится
В путь-дороженьку пуститься?

Все играющие хором отвечают:

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 назначаются воспитателем или выбираются (при помощи считалки) новые морозы, и игра возобновляется.

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

Общая продолжительность игры 5—7 минут.

Правила игры

1) Играющие могут выбегать из дома только после слова «мороз».

2) Кто выбежит из дома раньше и кто останется в доме, считается замороженным.

3) Тот, кого коснулся мороз, тотчас же останавливается.

4) Бежать можно только вперед, но не назад и не за пределы площадки.

Указания к проведению игры

1) Перед проведением игры воспитатель разучивает с детьми текст стихов.

2) Вначале можно выбрать одного мороза (тогда текст соответственно изменяется)

**Я Мороз — Красный нос.
Кто из вас решится
В путь-дороженьку пуститься?**

Когда дети усвоят игру, вводятся два мороза.

3) Воспитатель следит за тем, чтобы играющие отвечали дружным хором.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей торможение, умение действовать по сигналу (по слову). Дети упражняются в беге с увертыванием, в ловле. Игра способствует развитию речи.

Совушка'''

Описание игры

На площадке проводятся линии, за которые играющие не вправе выбегать. В одном из углов площадки очерчивается (кружком) «гнездо совышки».

Все дети изображают бабочек, жуков. Одного из играющих воспитатель назначает «совушкой». По сигналу воспитателя «день» дети разбегаются по площадке, махая руками, подобно движению крыльев насекомых, и жужжат, подражая жукам. Совушка в это время находится в своем гнезде.

Через некоторое время воспитатель говорит: «Ночь». После этих слов бабочки, жуки замирают, останавливаясь на том месте, где их застали слова воспитателя, а совышка вылетает из своего гнезда, медленно машет «крыльями» и смотрит, не шевелится ли кто? Того, кто пошевелился, совышка отводит к себе в гнездо.

Воспитатель снова говорит: «День». Совушка улетает к себе в гнездо, а бабочки и жуки опять начинают

летать (бегать) по площадке. Вылет совушки повторяется 2—3 раза. После этого подсчитывается число пойманных (бабочек, жуков). Воспитатель выбирает новую совушку, и игра возобновляется.

Общая продолжительность игры 5—7 минут.

Правила игры

1) Играющие могут двигаться только после сигнала «день».

2) После сигнала «ночь» шевелиться нельзя. Того, кто пошевелится, совушка отводит к себе в гнездо.

3) Совушка вылетает ловить бабочек после сигнала «ночь».

Указания к проведению игры

1) До начала игры надо объяснить детям, что совушка хорошо видит ночью.

2) Каждый вылет совушки должен продолжаться 15—20 секунд, так как детям трудно оставаться в неподвижном положении, а вылет бабочек — 30—40 секунд.

3) Надо, чтобы совушка следила за всеми участниками игры, а не сосредоточивала свое внимание на одном.

4) Подводя итог игры, надо отметить тех, кто ни разу не был отведен в гнездо совушки.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей торможение, наблюдательность, умение выполнять движения по сигналу (по слову воспитателя). Дети упражняются в беге.

Скворечники

Описание игры

В разных местах площадки играющие чертят кружки или делают их из шнура, шишек. Это дома для «скворцов» — «скворечники». В каждом скворечнике помещается одна пара скворцов. Число играющих — нечетное, а число скворечников равно половине числа играющих без одного, так что одному скворцу всегда не хватает места. Дети, изображая скворцов, бегают («летают») по площадке в разных направлениях. По

сигналу воспитателя «скворцы прилетели» они бегут в скворечники. Один опоздавший остается без места и считается проигравшим.

Когда все скворцы разместились (т. е. встали по двое в кружки), воспитатель говорит: «Скворцы летят». Тогда все играющие выбегают из кружков и опять бегут по площадке. Игра начинается сначала, и дети могут занимать любые кружки.

Продолжительность игры 5—7 минут.

Правила игры

1) Занимать место в скворечнике можно только по сигналу воспитателя «скворцы прилетели».

2) Вылетать из скворечника можно только по сигналу «скворцы летят».

3) Один кружок могут занимать только двое играющих.

Указания к проведению игры

1) Нужно следить за тем, чтобы играющие подальше отбегали от кружков.

2) Если играющих четное число, в игру включается воспитатель.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей сообразительность, ориентировку в пространстве и умение действовать по сигналу. Дети упражняются в беге.

*Ловишка, бери ленту'**

Описание игры

Играющие строятся по кругу. Каждый получает полоску из цветного материала или ленточку, которую он закладывает сзади за пояс или за ворот. В центре круга становится ловишка, назначаемый воспитателем. По сигналу воспитателя «беги» дети разбегаются по площадке. Ловишка бежит 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.

Каждый раз игра длится не больше $\frac{1}{2}$ минуты; общая продолжительность игры 5—7 минут.

Правила игры

- 1) Ловишка должен брать только ленту,, не задерживая играющего.
- 2) Играющий, лишившийся ленточки, отходит в сторону.

Указания к проведению игры

- 1) Если ловишка в течение 7г минуты не может вытянуть ни одной ленточки, воспитатель назначает другого.
- 2) Ленточка должна так закладываться за ворот или за пояс, чтобы конец ее свешивался и его можно было бы свободно захватить рукой.
- 3) Воспитатель следит за тем, чтобы дети не перебежали границы площадки.
- 4) Заканчивая игру, воспитатель отмечает тех ловишек, которые сумели вытянуть большее число ленточек, и тех детей, которые ни разу не лишились лент.
- 5) Если площадка большая, то нужно отметить границы ее флажками или очертить линиями, чтобы играющие, убегая от ловишки, не перебежали границ.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей ловкость, сообразительность. Дети упражняются в беге с увертыванием, в ловле и в построении в круг.

*Ловля бабочек**

Описание игры

Воспитатель выбирает четырех из играющих — это «дети с сачками». Остальные играющие — «бабочки». Дети с сачками отходят в сторону (на конец площадки). Около них воспитатель очерчивает место, куда дети будут собирать пойманных бабочек.

Воспитатель говорит «летите», и все бабочки разлетаются по площадке.

По сигналу «лови» двое детей выбегают ловить бабочек. Они ловят, смыкая руки вокруг пойманного, затем отводят его в условленное место.

В то время когда дети уводят пойманного, воспитатель говорит: «Бабочки сели на цветы». Бабочки быстро присаживаются на «цветок», и на площадке наступает тишина. Воспитатель говорит: «Летите», и бабочки вылетают.

Когда поймано 3—5 бабочек, отмечают, какая пара поймала больше. Затем выбираются другие дети с сачками, и игра начинается снова.

Повторить игру можно 6—8 раз, но каждый раз она длится не более 1/4 минуты.

Правила игры

1) Пойманным считается тот, кого дети сумели окружить и охватить сомкнутыми руками.

2) Ловить можно только по сигналу воспитателя «лови».

Указания к проведению игры

Если детям долго не удастся никого поймать, то воспитатель посылает на ловлю двух других детей, а те, которые ловили, возвращаются на место и отдыхают.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей выдержку и умение действовать по сигналу (по слову). Дети упражняются в беге с увертыванием и в ловле, в приседании.

*Рыбаки и рыбки**

Описание игры

Площадка (комната) представляет пруд. На одном конце площадки отделяется «глубокое место», где укрываются «рыбки». На другом конце поставлены стулья или скамья для пойманных рыб — «садок». Воспитатель, изображающий рыбака, выбирает себе из числа играющих помощника. Когда начинается игра, рыбки плавают свободно по всему пруду.

Вдоль площадки (вдоль берега) ходит рыбак, а на противоположной стороне — его помощник. В руках старшего рыбака «сеть» (веревка), на конце которой находится небольшой груз — мешочек с песком.

Неожиданно старший рыбак говорит своему помощнику: «Лови!», и бросает ему (поверху) конец веревки с грузом, затем рыбаки окружают сеть (веревкой) рыбок, которые не успели уплыть в глубокое место. Эти рыбки считаются пойманными и помещаются в садок.

По сигналу «рыбки, плывите» рыбки снова выплывают из глубокого места.

После того как рыбки 3—4 раза закинут сеть, производится подсчет пойманных рыбок, выбирается новый помощник старшего рыбака, и игра возобновляется.

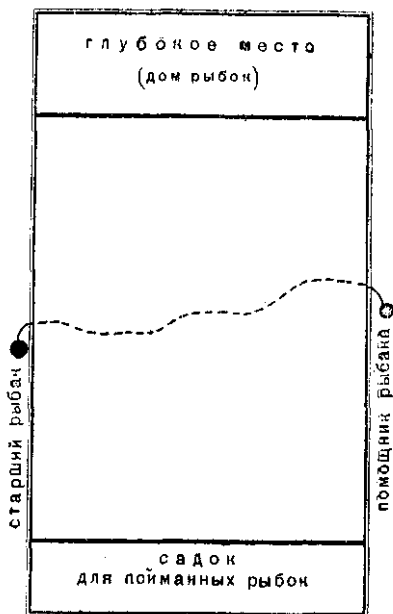
Общая продолжительность игры 6—8 минут.

Правила игры

- 1) По сигналу воспитателя «лови» все рыбки должны уплыть в глубокое место.
- 2) Рыбаки не могут заходить в глубокое место.
- 3) Пойманные рыбки не могут вырваться и вылезать из-под веревки.
- 4) Рыбаки могут только окружать рыбок веревкой, но не задерживать руками.

Указания к проведению игры

- 1) Роль старшего рыбака должен исполнять воспитатель, а его помощника — кто-нибудь из детей. Помощник назначается воспитателем, так как эту роль может выполнить не каждый ребенок.
- 2) В течение игры сменяются 2—3 помощника.
- 3) В садке можно поставить скамейку, где пойманные рыбки будут сидеть до окончания ловли.





При помощи этой игры воспитатель развивает у детей ловкость, сообразительность, умение действовать по сигналу. Дети упражняются в быстром беге с увертыванием и в ловле.

Спрячь руки за спину (Ловишка)

Описание игры

Воспитатель назначает одного из играющих «ловишкой» или его выбирают путем считалки. Он стоит в середине площадки. Остальные играющие стоят в разных местах площадки и держат руки за спиной. По слову воспитателя «начинай» играющие опускают руки и начинают бегать в любом направлении, но только в пределах границ площадки, обозначенной флажками. Задача ловишки — поймать (коснуться) кого-либо из играющих, но касаться можно только тех, у кого руки опущены. Если играющий успел заложить

руки за спину и сказать «не боюсь», ловишка не может его трогать. Если в течение 30—40 сек. ловишка не сумел поймать никого из играющих, его сменяет новый, которого назначает воспитатель.

Продолжительность игры 5—7 минут.

Правила игры

1) Нельзя ловить тех, у кого руки заложены за спину.

2) Выбежавший за пределы площадки считается пойманным.

3) Руки закладываются за спину только в тот момент, когда ловишка близко подходит к играющему.

Указания к проведению игры

Нужно следить за тем, чтобы играющие закладывали руки за спину только при приближении ловишки и хорошо выпрямляли при этом спину. Это обеспечивает хорошую осанку.

Вариант игры

Ловишка не может касаться тех убегающих, которые успели присесть или встать на одну ногу.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей быстроту реакции на сигнал (приближение ловишки). Дети упражняются в беге, в ловле, закрепляют правильную осанку.

*Перемена флажков (мешочек)**

Описание игры

На одной стороне площадки чертятся 4—5 кружков диаметром 1 шаг; расстояние между кругами 1 шаг. На противоположной стороне площадки против кругов выстраиваются играющие, образуя 4—5 колонн. Первые в колоннах располагаются за линией, которая проводится перед всеми колоннами. Каждому первому в колонне дается по флажку или мешочку с песком (вес 150—200 г). Все флажки или мешочки должны быть одного цвета, например синего. В каждый кружок

(расположенный против колонны) кладется флажок или мешочек другого цвета, например желтого.

По сигналу воспитателя «раз, два, три — беги» играющие с флажками (мешочками) бегут к кружку против своей колонны, кладут в кружок свой флажок (мешочек) и берут флажок (мешочек) из кружка. Переменив флажок (мешочек), они возвращаются на свое место и поднимают его над головой. Тот, кто первым поднял флажок (мешочек) над головой, считается выигравшим.

Затем все прибежавшие поворачиваются к стоящим позади, передают им флажки (мешочки), а сами бегут в конец своей колонны. Колонна передвигается к черте. Воспитатель снова дает сигнал, и игра возобновляется.

Когда все играющие пробегут по одному разу, отмечается колонна, в ко-

торой больше детей прибежали первыми.

Повторить игру можно 2—3 раза.

Правила игры

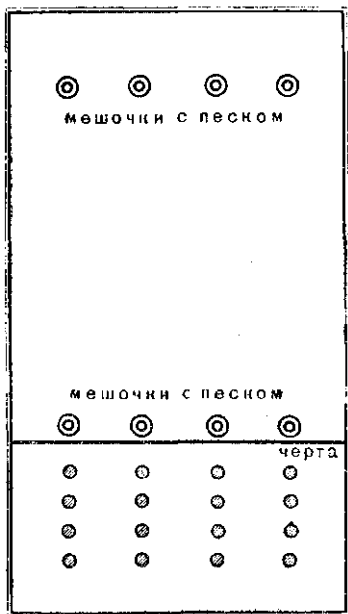
1) Бежать с флажком (мешочком) можно только после слова «беги».

2) Сменив флажок (мешочек), надо вернуться на свое место в колонне и поднять руку с флажком (мешочком).

Указания к проведению игры

1) В каждой колонне число играющих должно быть одинаковым, но не более 5 человек, иначе детям придется долго ждать своей очереди.

2) Вместо флажка (мешочка) можно пользоваться кубиками и другими предметами,



3) Воспитатель должен следить, чтобы бегущий держал флажок опущенным вниз и не поднимал его до тех пор, пока не вернется на свое место.

4) Воспитатель требует от детей, чтобы, обменивая флажок (мешочек), они клали его на землю, а не бросали.

5) Разный цвет флажков (мешочков) позволяет воспитателю контролировать правильность смены их.

6) Расстояние между линией, на которой стоят бегущие, и кружками, где лежат мешочки (флажки), 12—15 м.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей умение выполнять движения по сигналу (по слову), воспитывает чувство коллективизма. Дети упражняются в беге на скорость и в построении в колонну.

Кто первый через обруч к флажку

Описание игры

На одной стороне площадки разложены флажки (4—6) на расстоянии одного метра один от другого. В середине площадки напротив каждого флажка положены обручи. На противоположной стороне площадки проводится линия, за которой размещаются 4—6 звеньевых колонн. Перед началом игры воспитатель назначает 4—6 человек по числу звеньевых колонн, которые берут обручи и, встав на одно колено, держат их вертикально.

После слов воспитателя «раз, два, три — беги» стоящие в колонне первыми бегут к флажкам, пролеза на пути в обруч, и, добрав до флажка, поднимают его вверх. Воспитатель отмечает, кто первый поднял флажок. Затем каждый кладет флажок на место и бежит в конец своей колонны. Тот, кто первым поднял флажок, уносит его с собой, а на место взятого флажка воспитатель кладет другой. Дети, ставшие в колонне первыми, становятся на линию и по сигналу воспитателя бегут к флажкам. После того как все стоящие в колоннах пробежали, производится подсчет флажков в каждой колонне. Затем воспитатель назначает других

детей держать обруч, и игра возобновляется. Повторить игру можно 3—4 раза.

Правило игры

Бежать можно только после сигнала «раз, два, три — беги».

Указания к проведению игры

1) Если в игре участвует небольшое количество играющих, их можно распределить на 2—3 колонны.

2) Слова «раз, два, три — беги» воспитатель может произносить в различном темпе.

3) Игру можно закончить ходьбой, причем впереди идет колонна, имеющая большее количество флажков.

4) Расстояние между играющими и флажками 10—12 м.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей умение выполнять движения по сигналу (по слову), ловкость, коллективизм. Дети упражняются в быстром беге и в пролезании.

Коршун и наседка

Описание игры

В игре участвует 8—10 детей. Один из играющих выбирается «коршуном», другой — «наседкой». Остальные дети — «цыплята»; они становятся за наседкой, образуя колонну. Все держатся друг за друга, а стоящий впереди — за наседку. На противоположной стороне площадки очерчивается кружок — «гнездо коршуна». По сигналу воспитателя «коршун» он вылетает из гнезда и старается поймать цыпленка, стоящего последним в колонне. Наседка, «распустив крылья» (вытянув руки в стороны), защищает своих цыплят, не дает коршуну схватить цыпленка.

Все цыплята следят за движениями коршуна и двигаются за наседкой, не разрывая сцепления в колонне, стараясь помешать коршуну поймать последнего цыпленка. Пойманного цыпленка коршун отводит к себе в гнездо. Игра возобновляется с новым коршуном и наседкой.

Продолжительность игры 5—6 минут.

Правила игры

1) Наседка не должна хватать коршуна руками, она может только преграждать ему путь.

2) Коршун вылетает из гнезда только после слова воспитателя «коршун».

Указания к проведению игры

1) Если играющих больше 10 человек, то часть детей может играть, другая — смотреть. Затем дети меняются ролями.

2) Можно одновременно играть с двумя подгруппами детей, в таком случае выбираются два коршуна, две наседки и цыплята образуют две колонны.

3) Цыплята могут держаться за платье впереди стоящего или положить руки друг другу на плечи.

4) Продолжительность игры с одной и той же наседкой не более 40—50 сек.

5) По окончании игры воспитатель отмечает тех наседок, которые хорошо защищали цыплят.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей сообразительность, ловкость, чувство товарищества. Дети упражняются в беге колонной.

ИГРЫ С ПРЫЖКАМИ

Не попадись

Описание игры

Чертится круг. Все играющие стоят за ним на расстоянии полушага. Воспитатель назначает одного из играющих водящим, и тот становится внутри круга в любом месте.

Играющие прыгают через линию в круг. Водящий бежит в кругу, стараясь коснуться играющих в то время, когда они находятся внутри круга. При приближении водящего играющие возвращаются за линию. Тот из играющих, до кого дотронулся водящий, считается проигравшим (но продолжает участвовать в игре).

Через 30—40 секунд воспитатель останавливает игру и считает проигравших. Затем выбирается новый водящий из тех детей, кого ни разу не коснулся предыдущий водящий.

Продолжительность игры 5—7 минут.

Правила игры

1) Линию круга нельзя переходить, ее можно только перепрыгивать.

2) Водящий может касаться играющего только тогда, когда он находится в кругу.

Указания к проведению игры

1) До начала игры воспитатель показывает детям, как нужно перепрыгивать через линию круга, отталкиваясь двумя ногами.

2) При проведении игры воспитатель следит за тем, чтобы дети не стояли на месте, а прыгали.

3) Если играющих больше 15 человек, можно ввести двух водящих.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей ловкость, решительность. Дети упражняются в прыжках в длину с места.

Не оставайся на полу (на земле)

Описание игры

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

Под удары в бубен дети ходят, 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 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 и выбирается новый ловишка. Игра возобновляется с новым ловишкой.

Общая продолжительность игры 5—7 минут.

Правила игры

- 1) Бегать по комнате после слова «лови» нельзя — надо влезать на возвышение.
- 2) Занимать можно любое место.
- 3) Ловить надо только после слова «лови».

Указания к проведению игры

1) Воспитатель следит, чтобы дети спрыгивали с возвышения обеими ногами и мягко приземлялись, сгибая колени.

2) Нужно, чтобы дети разбегались по всей площадке подальше от предметов, на которые они должны взбираться.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей выдержку, ловкость, умение действовать по словесному сигналу, быстро ориентироваться в обстановке (найти свободное возвышение и взобраться на него). Дети упражняются в беге, прыжках в глубину, в ловле.

*Лягушки и цапля**

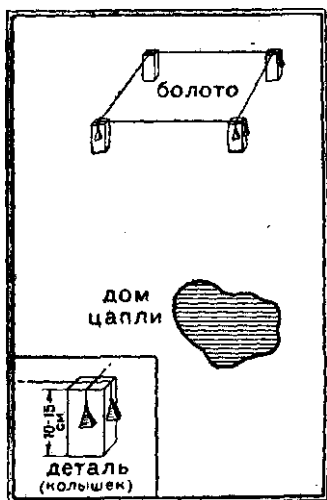
Описание игры

В середине площадки очерчивается квадрат или прямоугольник-со стороны живут «лягушки». В углах квадрата вбиваются колышки или кладутся кубики так, чтобы высота колышка или кубиков над землей составляла 10—15 см. По сторонам квадрата протягивается веревка. К концу каждой веревки привязан груз (мешочек с песком). Концы веревки кладутся на кубики или колышки.

В одном из углов площадки очерчено "гнездо цапли".

Воспитатель назначает одного из играющих цаплей, остальные — «лягушки», которые стоят или прыгают в болоте.

Когда все играющие разместились на отведенных для них участках площадки, воспитатель дает сигнал «цапля». Высоко поднимая ноги, она направляется к болоту и перешагивает через веревку, чтобы поймать лягушек.



Лягушки, спасаясь от цапли, выскакивают из болота, прыгая через веревку любым способом: отталкиваясь двумя ногами, одной ногой, с разбега — лишь бы убежать от цапли. Перешагнув через веревку, цапля ловит не успевших выпрыгнуть из болота лягушек. Пойманных цапля уводит к себе в дом, и они временно выбывают из игры (пока не сменится цапля).

Если все лягушки успели выскочить из болота и цапля никого не поймала, она возвращается к себе в дом. Новая цапля выбирается после того, как будет поймано 2—3 лягушки.

Продолжительность игры 6—7 минут.

Правила игры

- 1) Цапля может ловить лягушек только в болоте.
- 2) Лягушки должны перепрыгивать, а не перешагивать через веревку.
- 3) Лягушка, перешагнувшая через веревку, считается пойманной.

Указания к проведению игры

- 1) Веревка должна так накладываться на колышки, чтобы она могла легко упасть, если дети ее заденут.
- 2) Если, прыгая через веревку, играющий уронит ее, веревка кладется на колышки воспитателем.
- 3) Воспитатель следит, чтобы играющие не толпились у одной из сторон квадрата.
- 4) Когда дети усвоят игру, можно усложнить ее введением второй цапли.

5) Если цапля долго не может поймать лягушек, выбирается новая цапля.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей умение действовать по сигналу, ловкость. Дети упражняются в прыжках в высоту с места.

Удочка

Описание игры

Играющие становятся по кругу, на расстоянии вытянутых в стороны рук. Воспитатель находится в центре круга. Он вращает по кругу шнур, к концу которого привязан мешочек с песком (удочка). Играющие внимательно следят за мешочком и при его приближении



подпрыгивают на месте, чтобы мешочек не коснулся их ног. Тот, кого веревка или мешочек заденет по ногам, считается проигравшим.

Когда удочка заденет одного из играющих, делается небольшой перерыв, а затем игра снова возобновляется. Продолжительность игры 5—7 минут.

Правило игры

Подпрыгивать нужно только тогда, когда удочка приближается.

Указания к проведению игры

1) Для проведения игры необходимо иметь шнур длиной 2 м (вес мешочка с песком 100—200 г).

Воспитатель удлиняет или укорачивает шнур в зависимости от размера площадки и от количества играющих, беря его рукой ближе или дальше от конца.

2) Конец шнура с мешочком должен скользить по земле (по полу).

3) Воспитатель может не поворачиваться, а вращать шнур, перекладывая его из одной руки в другую.

4) До начала игры воспитатель показывает, как надо прыгать, и проверяет, правильно ли делают это движение дети.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей внимание, ловкость, выдержку. Дети упражняются в прыжках на месте в высоту.

*Волк во рву**

Описание игры

По середине площадки проводятся две параллельные черты на расстоянии 80—100 см одна от другой — это «ров». По краям площадки на расстоянии одного-двух шагов от ее границы очерчивается «дом коз». Воспитатель назначает одного играющего «волком»; остальные изображают «коз».

Все козы располагаются на одной стороне площадки (дом). Волк становится в ров.

По сигналу воспитателя «волк во рву» козы бегут на противоположную сторону площадки, перепрыгивая через ров, а волк в это время старается их поймать (коснуться). Пойманных он отводит (вправо или влево) в угол рва. 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 назна-

чается (выбирается) другой волк (но не из числа пойманных коз).

Продолжительность игры 5—7 минут.

Правила игры

1) Козы выбегают из дома по сигналу «волк во рву».

2) Волк может ловить коз только во рву.

3) Коза считается пойманной в том случае, если волк ее коснулся в тот момент, когда она перепрыгивает ров, или если она попала в ров хотя бы одной ногой.

Указания к проведению игры

1) Продолжительность игры устанавливается в зависимости от числа перебежек (т. е. числа прыжков, сделанных козами, примерно 12—16 прыжков).

2) Линии, образующие ров, могут быть не параллельными, т. е. уже с одной стороны, чтобы дети, затрудняющиеся в прыжках, все же могли перепрыгнуть.

3) Для усложнения игры вместо одного волка можно выбрать двух.

При помощи этой игры воспитатель развивает смелость и ловкость, умение действовать по сигналу. Дети упражняются в прыжках в длину с разбегу.

ИГРЫ С ЛАЗАНИЕМ

*Перелет птиц **

Описание игры

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

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 спокойно с деревьев (с гимнастической стойки) и продолжают свой путь.

Продолжительность игры 6—8 минут.

Правила игры

1) По сигналу «буря» все должны влезать на вышку или на гимнастическую стенку.

2) При спуске нельзя пропускать перекладин или спрыгивать.

Указания к проведению игры

1) Воспитатель должен находиться возле приборов для лазания, чтобы в случае надобности помочь детям.

2) Если гимнастическая стенка имеет мало пролетов, нужно включать в игру не всю группу одновременно.

3) В случае отсутствия приборов для лазания дети могут влезать на скамейки или другие возвышения.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей выдержку, умение двигаться по сигналу. Дети упражняются в беге, лазании.

Пожарные на учении (Кто первый позвонил?)

Описание игры

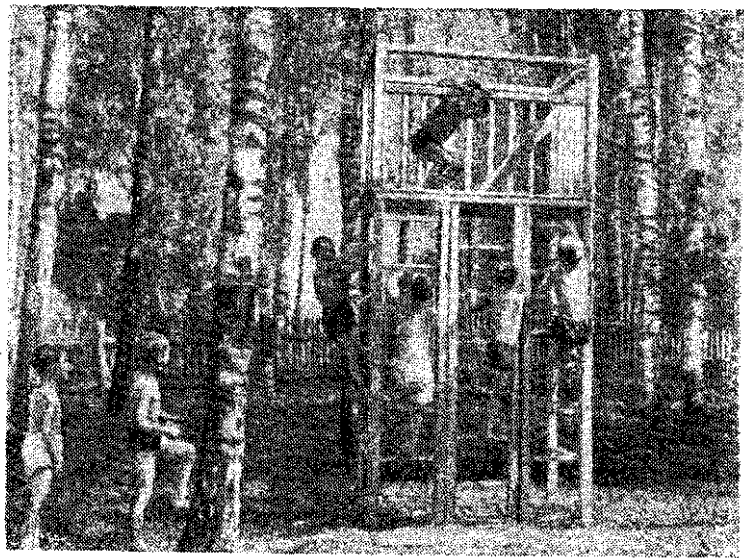
На расстоянии 5—6 шагов от гимнастической стенки воспитатель проводит черту. Дети строятся лицом к гимнастической стенке в 3—4 колонны, причем первые в колонне стоят на черте. Против каждой колонны на одной и той же высоте подвешивается на рейке гимнастической стенки колокольчик.

По сигналу воспитателя «раз, два, три — беги» все дети, стоящие в колонне первыми, бегут к гимнастической стенке, влезают на нее и звонят (каждый в свой колокольчик), затем они спускаются и становятся в конец своей колонны. Отмечается, кто первый позвонил. Колонна продвигается вперед так, чтобы стоящие вторыми оказались на черте. По новому сигналу воспитателя («раз, два, три — беги») они проделывают то же, что предыдущие. Так игра продолжается до тех пор, пока дети, стоявшие в начале игры первыми, вновь не окажутся на черте. Выигрывает та колонна, где оказалось большее число играющих, успевших позвонить первыми.

Игру можно повторить 4—5 раз.

Проделав движения, ловцы скрываются, а обезьяны слезают с деревьев, т. е. с приборов, приближаются к тому месту, где были ловцы, и повторяют их движения.

По слову воспитателя «ловцы» обезьяны бегут к деревьям и влезают на них. Ловцы ловят тех обезьян, которые не успели влезть на дерево. Пойманных обезьян ловцы уводят к себе.



После двух-трех повторений игры выбираются новые ловцы, и игра возобновляется.

Общая продолжительность игры 5—7 минут.

Правила игры

1) Обезьяны не должны влезать на лестницу до появления ловцов.

2) Обезьяны могут убегать, а ловцы ловить только по слову «ловцы».

Указания к проведению игры

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

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

3) Надо, чтобы ловцы показывали разнообразные, но простые движения, которые детям легко повторить.

4) Воспитатель помогает тем ловцам, которые затрудняются придумать движения.

5) Если не имеется гимнастической стойки или вышки, можно влезать на скамейки или на доски, положенные на возвышение.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей инициативу, наблюдательность, память, ловкость. Дети упражняются в лазании, в беге.

ИГРЫ С МЕТАНИЕМ

Катай мяч (Оттолкни мяч)

Описание игры

Играющие образуют круг, опускаются на колени и садятся на пятки. Воспитатель катит мяч кому-нибудь из детей. Тот отталкивает его от себя рукой, не давая коснуться ног. Играющий, к которому докатился мяч, в свою очередь отталкивает его от себя, направляя к другому играющему. Тот, кто не успел оттолкнуть от себя мяч, и он коснулся его тела или укатился за круг, проигрывает и делает шаг из круга. Сидя за кругом, проигравший принимает участие в игре, стараясь «отыграться». Для этого нужно удачно оттолкнуть мяч, направленный к нему кем-нибудь из играющих. После этого он возвращается на свое место в кругу.

Продолжительность игры 4—5 минут.

Правила игры

1) Мяч можно катать правой, левой рукой и двумя руками, но нельзя его бросать.

2) Играющий, не успевший оттолкнуть мяч, отодвигается на шаг из круга.

3) Если мяч прокатился между двумя играющими, то отодвигается за круг тот, у которого мяч прошел справа.

4) Находящийся вне круга возвращается в круг, если удачно оттолкнет мяч.

Указания к проведению игры

1) Для игры надо брать волейбольный или большой резиновый мяч.

2) Воспитатель следит за тем, чтобы мяч катался в разных направлениях, а не попадал к одним и тем же детям.

3) Нужно следить за тем, чтобы мяч катили и к проигравшим с тем, чтобы они имели возможность отыграться.

При помощи этой игры воспитатель развивает выдержку, внимание, ловкость. Дети упражняются в катании мяча.

Передай мяч'''

Описание игры

Играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Воспитатель дает одному из играющих мяч (диаметром 6—8 см). По слову воспитателя «начинай» дети начинают передавать мяч друг другу в одном направлении. Все играющие при этом (хором) четко говорят:

**Раз, два, три! Мяч скорей бери!
Четыре, пять, шесть! Вот он, вот он здесь!
Семь, восемь, девять! Бросить кто умеет?
Я!**

На каждое слово играющие передают мяч, поворачиваясь всем корпусом к рядом стоящему, но не отрывая ног от пола. Тот, у-кого на слове «Я» окажется мяч, выходит с ним на середину и говорит: «Раз, два, три—беги». После этих слов все дети разбегаются, а стоящий в середине круга, не сходя с места, бросает мяч в убегающих. Тот, в кого попал мяч, временно выходит из игры.

По слову воспитателя «в круг скорей — беги» дети становятся в круг, и игра возобновляется.

При повторении игры в круг становятся и те из играющих, в кого попал мяч.

Мяч при этом начинают передавать в другую сторону.

Игра повторяется 6—8 раз.

Правила игры

1) Мяч передается от одного играющего к другому (без пропуска).

2) Бросать мяч можно только в ноги; попадание в другие части тела не засчитывается.

Указания к проведению игры

1) Воспитатель следит, чтобы дети, передавая мяч, одновременно поворачивали корпус, но не сходили с места и не сужали круг.

2) Передавать мяч надо попеременно: один раз направо, а при возобновлении игры — налево.

3) Площадка ограничивается линиями или флажками, чтобы дети далеко не разбегались.

4) Слова «раз, два» и т. д. должны произноситься четко и в определенном темпе (не быстро), даваемом воспитателем.

5) Тот, кто при передаче не взял мяч или уронил его, бежит за мячом и становится в круг.

При помощи этой игры воспитатель развивает умение выполнять движения ритмично, согласуя со словами, а также по сигналу. Дети упражняются в передаче мяча, в повороте корпуса вправо и влево, в метании в подвижную цель, в беге с увертыванием, закрепляют навык построения в круг.

*Ловишка с мячом **

Описание игры

Площадка ограничивается линиями или флажками. В центре площадки играющие образуют круг, стоя друг от друга на расстоянии вытянутых в стороны рук. Один из играющих по указанию воспитателя становится в центр круга (водящий). У его ног лежат 2 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 поднимает мяч и старается (не сходя с места) попасть в убегающих. Если он в первый раз не попал, то бросает второй мяч.

Затем по сигналу воспитателя «раз, два три — в круг скорей беги» дети снова образуют круг, выбирается новый водящий, и игра повторяется. Так игра проводится 3—4 раза.

Общая продолжительность игры не должна превышать 6—8 минут.

Правила игры

1) Мяч надо бросать только в ноги бегущих; попадание в другие части тела не засчитывается.

2) Бежать можно только после слов воспитателя «беги из круга».

3) Бросая мяч, водящий не должен сходить с места.

4) Нельзя убежать за отмеченные границы площадки.

Указания к проведению игры

1) В начале игры воспитатель сам становится в центр, называет или показывает движения, а затем выбирает детей, хорошо выполняющих движения.

2) Если игра проводится зимой на площадке, мячи заменяются снежками.

При помощи этой игры воспитатель развивает умение выполнять движения по слову. Дети упражняются в метании в движущуюся цель и в беге с увертыванием.

ИГРЫ СРЕДНЕЙ ПОДВИЖНОСТИ

Угадай, что делали

Описание игры

Воспитатель назначает или выбирает с помощью считалки одного играющего, который отходит от всех детей на 8—10 шагов и поворачивается к ним спиной. Он должен отгадать, что делают остальные играющие.

Дети договариваются, какое действие они будут изображать.

По слову воспитателя «пора!» отгадывающий поворачивается, подходит к играющим и говорит:

Здравствуйте, дети!

Где вы бывали?

Что вы видали?

Дети отвечают:

Что мы видели — не скажем,

А что делали — покажем.

Все дети изображают какое-нибудь действие, например играют на гармонии, скачут на лошадках и т. д. Спрашивающий отгадывает. Если он не отгадал, то проигрывает. Дети говорят ему, что они делали, и придумывают новое действие. Он отгадывает снова. Затем на его место выбирается другой играющий, и игра повторяется.

Продолжительность игры 4—6 минут.

Правила игры

1) Отгадывающий не должен поворачиваться в то время, когда дети договариваются.

2) Повернуться и подойти к играющим можно только после слова воспитателя «пора».

Указания к проведению игры

Можно провести с детьми другой вариант игры. Дети говорят: «Мы были в магазине и купили разные игрушки. Угадай, какие игрушки мы купили».

Дети изображают в движениях различные игрушки: например, отбивают рукой воображаемый мяч или подбрасывают его вверх; едут, держась друг за друга или изображая паровоз и вагоны; бегут и кружатся, изображая волчок; прыгают через воображаемую скакалку, одновременно делая вращательные движения руками, и т. д.

Вначале воспитатель помогает детям придумывать и показывать движения, а потом дети придумывают игрушки и движения самостоятельно.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей выдержку (у отгадывающего), инициативу, воображение (у остальных детей).

Описание игры

На расстоянии 10—16 шагов от границы площадки проводится линия (исходная линия), на которой близко друг от друга стоят играющие. На противоположном конце площадки очерчивается кружком (диаметр 2—3 шага) место водящего, назначенного воспитателем. Повернувшись спиной к играющим, водящий громко говорит: «Быстро шагай, смотри не зевай! Стоп!» При этих словах все играющие подвигаются по направлению к водящему, делая шаг на каждое слово. Как только водящий произносит слово «стоп», все останавливаются, водящий быстро оглядывается. Того, кто не успел остановиться после слова «стоп» и сделал добавочное движение, водящий возвращает на исходную линию. Затем он снова поворачивается спиной к играющим и говорит: «Быстро шагай...» и т. д. Все продолжают движение с того места, где их застал сигнал «стоп». Те, которые возвратились на исходную линию, начинают движение оттуда.

Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих не подойдет близко к водящему и не встанет в кружок раньше, чем водящий скажет «стоп». Тот, кому удалось это сделать, становится водящим.

Игра возобновляется с новым водящим. Общая продолжительность игры 6—8 минут.

Правила игры

- 1) Играющие начинают двигаться одновременно со словами водящего.
- 2) Водящему не разрешается оглядываться или поворачиваться до слова «стоп».
- 3) Играющим нельзя двигаться после слова «стоп».

Указания к проведению игры

Воспитатель должен следить, чтобы водящий правильно отсылал играющих к исходной линии и не оглядывался раньше времени, а также чтобы дети не бежали, а шли широким шагом.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей выдержку, умение действовать по сигналу, торможение. Дети упражняются в ходьбе большими шагами.

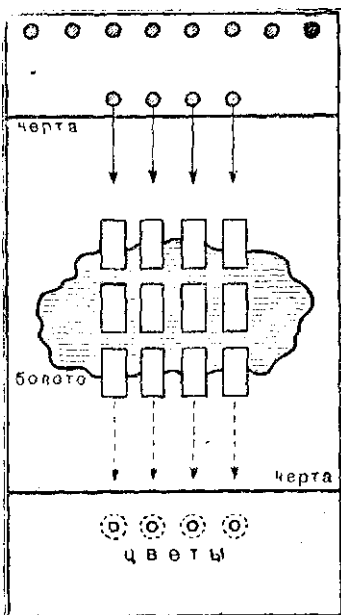
Описание игры

На одной стороне площадки (комнаты) расставлены стулья, скамейки; на них сидят дети. На расстоянии двух-трех шагов от сидящих по назначению воспитателя становятся четверо-пятеро играющих. Перед ними проводится черта. На противоположной стороне площадки тоже проводится черта, за которой против каждого играющего ставится стул. На стул кладется цветок (веточка, флажок и т. п.). Между чертами находится «болото» (ручеек).

Каждый из стоящих детей получает по две дощечки. Он должен перебраться через болото (ручеек) по дощечкам до цветка (стула), не замочив ног. По слову воспитателя «начинай» играющий кладет на землю (пол) одну дощечку и становится на нее, затем он кладет впереди себя другую и переходит на нее. Сзади лежащую дощечку он снова кладет впереди себя,— и так до тех пор, пока не доберется до цветка. Перейдя болото по дощечкам, он подходит к цветку и поднимает его над головой. Отмечается, кто первый поднял цветок. Затем все кладут цветы обратно и возвращаются на места, обходя болото.

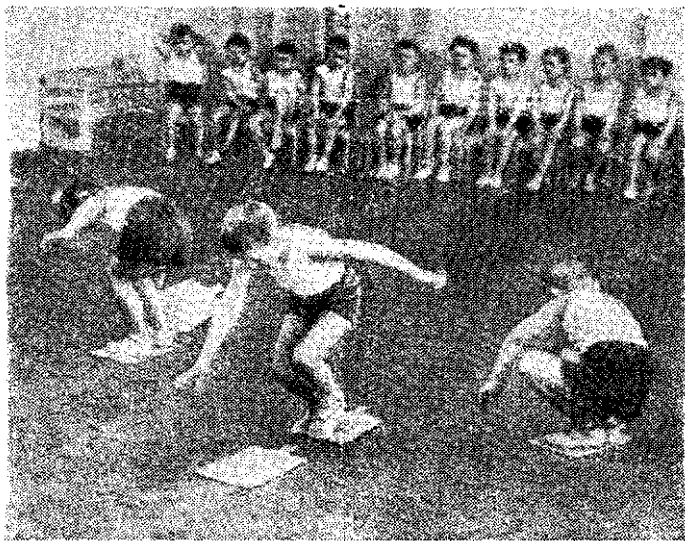
Те, которые переходили по дощечкам, садятся на стулья, а дощечки передают другим детям. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не проделают путь через болото.

Общая продолжительность игры 6—8 минут.



Правила игры

- 1) Нельзя ступать ногами на пол, надо становиться па дощечку.
- 2) Начинать перебираться через болото по дощечкам можно только по слову воспитателя «начинай».



- 3) Нельзя бросать дощечки, а надо класть их на пол.

Указания к проведению игры

- 1) Воспитатель следит за тем, чтобы при повторении игры дети брали дощечки с другой стороны, т. е. если один раз брали справа (вращение корпуса было вправо), то при повторении игры должны брать слева.
- 2) Примерная длина дощечки 30 см, ширина 20 см.
- 3) Расстояние между первоначальной линией и стулом, на котором лежит цветок, 8—10 шагов.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей ловкость, сообразительность. Дети упражняются в равновесии. Укрепляются мышцы спины и живота.

Передай—встань

Описание игры

Играющие строятся в две колонны, на расстоянии двух шагов одна от другой. В каждой колонне дети стоят друг от друга на расстоянии вытянутых вперед рук. Перед колоннами проводится черта. Воспитатель кладет на черту перед первыми стоящими в колоннах два мяча.



По сигналу воспитателя «сесть» все садятся, скрестив ноги. По сигналу «передай» первые в колоннах берут мячи и передают их через голову позади сидящим, затем они встают и поворачиваются лицом к колонне. Получивший мяч передает его в свою очередь назад через голову, затем встает и тоже поворачивается лицом к колонне,— так до последнего в колонне.

Выигрывает колонна, которая правильно передавала и не роняла мяч. Когда обе колонны встали (спиной к черте), воспитатель дает сигнал «сесть». Все снова садятся и после сигнала воспитателя «передай» повторяют передачу мяча.

Игра повторяется 3—4 раза, после чего воспитатель подсчитывает, какая колонна выиграла большее число раз.

Правила игры

1) Передавать мяч можно только через голову и в положении сидя.

2) Вставать можно лишь после того, как мяч передан позади сидящему.

3) Не сумевший принять мяч (мяч укатился) бежит за ним, садится и продолжает игру.

Указания к проведению игры

1) В колонне не должно быть более 6—8 детей, причем число играющих в обеих колоннах должно быть одинаковым.

2) Если детей много, их можно разделить на 3—4 колонны.

3) Воспитатель должен следить за правильным положением корпуса при передаче мяча.

4) При повторении игры воспитатель каждый раз становится лицом к сидящим в колонне.

5) Мяч можно передавать не только через голову, но также вправо и влево (согласно условию), поворачивая корпус.

6) За каждый выигрыш можно давать колонне флажок и, заканчивая игру, подытожить число флажков в каждой колонне.

При помощи этой игры педагог воспитывает у детей чувство товарищества, развивает ловкость, внимание. У детей укрепляются мышцы плеч и спины.

Так можно, так нельзя (Запрещенное движение)

Описание игры

Играющие становятся в круг на расстоянии вытянутых в стороны рук. Вместе с детьми в кругу стоит воспитатель: он показывает те или иные движения (в определенном темпе), которые дети повторяют. Воспитатель заранее уславливается с детьми, какое движение нельзя повторять, например, «поднимать руки вверх». Повторившие запрещенное движение делают шаг

*з круга, но продолжают участвовать в игре. Если 'трающий повторит ошибку, он отступает еще на один шаг. Если играющий при следующем показе не ошибется, т. е. не поднимет руки вверх, то делает шаг к центру !круга.

Игра кончается, когда за кругом (вне круга) ока- жутся 3—5 играющих.

Общая продолжительность игры 4—6 минут.

Правила игры

1) Сделавший запрещенное движение делает шаг из круга.

2) Выигрывают те, кто ни разу не ошибся.

Указания к проведению игры

1) Запрещенное движение не следует вводить чаще чем через каждые 3—4 движения.

2) Каждое движение должно повторяться по несколько раз. Если то или иное движение у детей не уда- ется, надо добиться, чтобы дети выполняли его пра- вильно, а затем чаще включать в игру.

3) Следует выбирать те движения, которые входят в комплекс утренней гимнастики, а также плясовые дви- жения, прыжки на месте и др.

4) Некоторые упражнения для рук, ног можно по- степенно ускорять. Например, прыжки ноги вместе, но- ги в стороны (врозь), качание рук, полуприседание и др.

5) Если играющие удачно повторяют движения вос- питателя, то показ движений можно поручить одному из играющих.

6) Вместо показа движений можно ввести движе- ния по слову воспитателя, т. е. называть движения (простейшие), не производя их (например, присесть, руки в стороны и т. д.),

7) Долго играть нельзя, надо делать остановку, по- тому что внимание у детей рассеивается.

При помощи этой игры воспитатель развивает вни- мание (не повторять запрещенное движение) и наблю- дательность. Дети упражняются в различных движе- ниях (гимнастических, плясовых и др.).

Горелки

Описание игры

Играющие становятся в колонну парами. Впереди колонны на расстоянии 2—3 шагов от играющих проводится линия. Один из играющих — «ловящий» — становится на эту линию; ему воспрещается оглядываться назад и смотреть по сторонам. 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 схватиться за руки впереди ловящего. Ловящий старается поймать одного из пары раньше, чем дети успеют встретиться и 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 поймать кого-нибудь из пары, он остается в той же роли.

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

Правила игры

1) Нельзя выбегать из колонны раньше слова «беги».

2) Бегущие должны соединиться в пару впереди черты, на которой стоял ловящий.

3) Нельзя возвращаться в колонну, не соединившись в пару.

Указания к проведению игры

1) Если ловящему приходится ловить несколько раз, то, во избежание утомления, его надо сменить. Он становится впереди колонны в пару с одним из бежавших, а второй, стоящий в паре, становится ловящим.

2) Число участвующих не должно превышать 13—15 человек, иначе детям долго придется стоять без движения.

При помощи этой игры воспитатель ра., спину, теи выдержку, ориентировку в пространстве. ТАЯЩИЙ, ражняются в быстром беге.

Сбей мяч

Описание игры

На одной стороне площадки проводится черта, на которую ставится несколько табуреток на расстоянии не более трех шагов одна от другой. На каждую табуретку кладется кольцо от серсо, а на кольцо — большой резиновый мяч.

Играющие делятся на группы по 4—5 детей в каждой и становятся колонной лицом к мячу на второй черте, которая проводится на расстоянии 6—8 шагов от табуреток. Каждому играющему дается цветной мешочек. У каждой группы мешочки одного цвета. Играющий запоминает цвет своего мешочка. Воспитатель назначает наблюдающих, по одному из каждой колонны. Они стоят в стороне от колонн и поднимают сбитый мяч, а также кладут флажок за каждый меткий удар.

По сигналу воспитателя «сбей мяч!» стоящие в колоннах первыми одновременно бросают правой рукой «мешочек в свой мяч (а при повторении игры — левой рукой). После этого все бегут за своим мешочком и возвращаются, передавая их следующим в колонне. «Воспитатель объявляет, в какой группе был сбит мяч.

За каждый сбитый мяч группа получает флажок, послетого как стоящие последними в колонне станут первыми бросят мешочки, они передают их наблюдающим. Те становятся первыми в своей колонне и сбивают мяч.

После этого подсчитывают число флажков в каждой группе. Выигрывает та группа, которая получила большее число флажков.

Игра повторяется 4—6 раз.

Правила игры ,

1) Играющие не должны заходить за черту, перед которой стоят при бросании мяча.

2) Бросать мешочки" можно только после слов воспитателя «сбей мяч!»),

Указания к проведению игры

1) Воспитатель должен следить за тем, чтобы дети при бросании правой рукой выставляли вперед левую ногу и наоборот.

2) Если в группе много детей, часть их может наблюдать за игрой.

3) По окончании игры те дети, которые сидели, начинают играть, а остальные садятся.

4) В зимних условиях вместо мяча можно сбивать снежками бумажные колпаки со^ч снежных чучел. Размещение играющих и правила игры остаются теми же.

5) Флажки для отметки попаданий можно втыкать в снежное чучело.

Варианты игры

1. Играющие*строются на одной линии группами по 4—5 человек против каждого мяча. По слову воспитателя «бросай!» все играющие одновременно бросают мешочки (каждая группа в свой мяч) и бегут за ними. Затем все снова становятся в одну линию, каждый на свое место. Группа, сбившая мяч, получает флажок.

2. Если дети еще мало упражнялись в метании, можно мячи положить на скамейки высотой 30—40 см, а не на табуретки, высота которых 50—60 см, так как метать мешочек ниже уровня глаз легче, чем метать его на уровне глаз.

При помощи этой игры воспитатель развивает чувство товарищества (выигрывает не один человек, а вся колонна). Дети упражняются в метании в неподвижную цель и в беге.

ИГРЫ МАЛОЙ ПОДВИЖНОСТИ

Береги руки

Описание игры

Играющие образуют круг, стоя на расстоянии шага друг от друга. Воспитатель назначает водящего, который становится в середине круга. Дети вытягивают руки вперед ладонями вверх.

По сигналу воспитателя «береги руки» водящий старается коснуться ладоней одного из играющих. Как

Только стоящий по кругу заметит, что водящий хочет коснуться его рук, он тотчас прячет их за спину.

Те дети, до ладоней которых дотронулся водящий, считаются проигравшими. Когда будет 2—3 проигравших, водящий выбирает вместо себя другого (но не из числа проигравших) и меняется с ним местом.

Продолжительность игры 4—6 минут.

Правила игры

- 1) Нельзя все время держать руки за спиной.
- 2) Тот, до руки которого дотронулся водящий, считается проигравшим.

Указания к проведению игры

1) В начале игры в середину круга становится воспитатель, а затем его сменяют дети.

2) Если водящий долго (30—40 секунд) не выполнил своей задачи, воспитатель заменяет его другим.

3) Воспитатель следит, чтобы игра проводилась живо и чтобы водящий не стоял на одном месте.

4) В игре принимают участие не менее 8 и не более 20 человек с таким расчетом, чтобы дети не долго стояли с вытянутыми вперед руками.

5) Если игра усвоена детьми, можно ввести двух водящих, разделив играющих на два полукруга.

6) Воспитатель следит за тем, как дети прячут руки за спину. Закладывать руки за спину надо так, чтобы кисть одной руки держала кисть другой: это обеспечивает хорошее выпрямление туловища.

Вариант игры

Дети образуют круг. Расстояние между ними не менее шага. Воспитатель дает играющим шнур со связанными концами, за который дети держатся двумя руками.

Водящий стремится коснуться руки кого-нибудь из играющих, а играющий в этот момент должен отпустить шнур и спрятать руки за спину. Не успевший спрятать руки проигрывает. Снимать руки со шнура можно только тогда, когда водящий протянул руку к кисти.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей внимание, ловкость, хорошую осанку.

Жмурки с "колокольчиком"

Описание игры

Дети сидят или стоят по кругу. В центре круга — двое играющих. Одному завязывают глаза — это «жмурка», другому дают колокольчик.

Ребенок с колокольчиком по сигналу воспитателя «беги» начинает бегать по кругу и звонить, а жмурка его ловит. Когда жмурка поймает бегающего с колокольчиком, игра кончается. Затем воспитатель или сами дети выбирают двух других играющих, и игра начинается сначала.

Продолжительность игры 4—6 минут.

Правило игры

Нельзя приподнимать повязку и смотреть из-под нее.

Указания к проведению игры

1) Если жмурка долго не может поймать бегающего с колокольчиком, надо сменить обоих играющих.

2) Повязка на глаза делается из нескольких слоев марли так, чтобы сквозь повязку не было видно играющих. В целях гигиены один слой марли надо заменять, когда повязку надевают на глаза другому жмурке.

3) Можно ввести вариант игры — глаза завязывают и ловящему и убегающему.

4) Одна жмурка бегает не более 30—40 секунд.

5) Надо следить, чтобы бегающий с колокольчиком звонил не все время, а с перерывами.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей слух.

Найди и промолчи*

Описание игры

Дети сидят на одной стороне площадки лицом к воспитателю. Воспитатель предлагает всем играющим встать, повернуться спиной и закрыть глаза, а сам в это время прячет флажок. Затем по сигналу воспитателя

для «готово» дети открывают глаза, поворачиваются и начинают поиски флажка. Нашедший флажок должен подойти к воспитателю, тихо сказать на ухо, где он увидел флажок, и сесть на свое место. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не найдут флажок. В конце игры отмечается, кто первый нашел флажок.

Игру можно повторить 3—4 раза.

Правила игры

1) Нельзя открывать глаза, пока воспитатель не скажет «готово».

2) Заметив флажок, играющий не должен брать его, а только сообщить на ухо воспитателю место спрятанного флажка.

3) Тот, кто подсмотрел, не участвует в поисках флажка.

Указания к проведению игры

1) Флажок можно заменить другим предметом.

2) Воспитатель должен следить за тем, чтобы дети не подсматривали во время прятания флажка.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей выдержку, наблюдательность, сообразительность.

Найди мяч

Описание игры

Все играющие становятся в круг вилотную, лицом к центру. Один играющий по назначению воспитателя становится в середину круга, это — водящий. Играющие держат руки за спиной. Одному из играющих воспитатель дает в руки мяч. С этого момента дети начинают передавать мяч друг другу за спиной. Играющий, стоящий внутри круга, старается угадать, у кого мяч. Для этого он может попросить каждого из играющих показать свои руки, сказав ему: «Руки». По этому требованию играющий мгновенно протягивает обе руки вперед, ладонями кверху. Тот, у кого оказался мяч или кто уронил его, становится в середину, а на его место идет водящий.

Продолжительность игры 5—7 минут.

Правила игры

- 1) Мяч можно передавать в любом направлении — направо или налево.
- 2) Мяч передается только соседу, его нельзя передавать через играющего.
- 3) Нельзя передавать мяч соседу после требования водящего показать руки, — нужно немедленно протирать их вперед.

Указания к проведению игры

- 1) Для игры нужен мяч диаметром 6 см. Мяч можно заменить мешочком с песком весом 100—200 г.
- 2) Если водящий говорит «руки» не тому, у кого мяч, передача мяча не должна останавливаться.
- 3) Водящий не должен касаться рукой играющего.
- 4) Водящий может передвигаться внутри круга, но не заглядывать за спину играющих.
- 5) Если стоящий в середине круга долго не может найти мяч, воспитатель должен сменить его.
- 6) Вначале дети стоят не очень близко друг от друга, чтобы легче было водящему проследить, у кого мяч. По мере усвоения игры расстояние между стоящими и кругом сокращается.
- 7) Игра проходит живее, если число играющих не превышает 18—20 детей.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей наблюдательность и ловкость.

Кто летает?

Описание игры

Дети сидят или стоят по кругу. Воспитатель стоит в кругу рядом с детьми. Он называет (одушевленные и неодушевленные) предметы, которые летают и не летают. В том случае, когда воспитатель называет птиц, насекомых и т. п., играющие поднимают обе руки и одновременно говорят «летает». Если воспитатель называет предмет или животное, которые не летают, играющие должны сказать «нет» и не поднимать рук вверх. Воспитатель же поднимает руки каждый раз. Это за-

ставляет детей более внимательно и осознанно давать ответ.

Игра продолжается 5—6 минут.

Правила игры

- 1) Дети, ошибочно поднявшие руки, считаются проигравшими и отступают из круга на шаг назад, но продолжают участвовать в игре.
- 2) При первом правильном ответе проигравшие возвращаются в круг.

Указания к проведению игры

- 1) Вначале воспитатель сам спрашивает детей, а затем поручает это делать наиболее активным и сообразительным детям.
 - 2) Первый раз игра проводится в медленном темпе, затем темп ускоряется.
- При помощи этой игры воспитатель развивает у детей внимание, наблюдательность, сообразительность, воспитывает выдержку.

Кто скорей

Описание игры

Все дети сидят вдоль стены комнаты или по сторонам площадки. Перед играющими на расстоянии 6—8 шагов ставятся два детских стула спинками друг к другу. Расстояние между стульями 4—5 шагов. На пол кладется скакалка или шнур, один конец которого лежит под одним стулом, другой — под другим. Концы шнура слегка выдаются из-под стульев настолько, чтобы их удобно было взять рукой. Двое детей садятся на стулья спиной друг к другу. По сигналу воспитателя «раз, два, три — беги» они встают и каждый бежит направо, обегая стулья.

Добежав до своего места, каждый садится на стул и вытаскивает шнур из-под стула. Тот, кому удастся это сделать первым, считается выигравшим.

Все сидящие внимательно следят за играющими и определяют, кто первый вытащил шнур.

Продолжительность игры 5—6 минут.

Правила, игры

- 1) Бежать можно только после слов «раз, два, три — беги».
- 2) Вытаскивать шнур из-под стула можно только сидя на стуле.

Указания к проведению игры

- 1) После объяснения игры двое детей могут показать всем сидящим, как надо обегать стулья.
- 2) Игру можно усложнить, поделив детей на две группы. Дети одной группы занимают правый стул, дети другой — левый.
- 3) За каждый выигрыш группа получает флажок. По окончании игры подсчитывается, сколько флажков у каждой группы. Группа, получившая большее количество флажков, считается выигравшей.

При помощи этой игры воспитатель развивает у детей выдержку, умение действовать по сигналу, ловкость, быстроту движений. Дети упражняются в беге на скорость.

СЧИТАЛКИ

1. Раз, два, три, четыре, пять —
Вышел зайчик погулять.
Вдруг охотник выбегает,
Прямо в зайчика стреляет,
Но охотник не попал,
Серый зайчик убежал.
2. За морями, за горами,
За железными столбами,
На пригорке теремок,
На дверях висит замок,
Ты за ключиком иди
И замочек отомкни (отопри)*.
3. Против школы новый дом,
В новом доме мы живем.
Мы по лестнице бежим
И считаем этажи.
Раз — этаж, два — этаж,
Три, четыре — мы в квартире.
4. Чижик в клеточке сидел,
Чижик в клетке громко пел:
«Чу-чу-чу, чу-чу-чу,
Я на волю улечу».
5. Пять ребят живут в избушке,
Пять маслят вблизи опушки.
У масляток — шапочки,
У ребяток — тапочки

¹ Из книги В. И. Городиловой, Е. И. Радиной, Воспитание правильной речи, Учпедгиз, 1956.

6. Вышли мышки как-то раз
Поглядеть, который час.
Раз, два, три, четыре —
Мышки дернули за гири.
Вдруг раздался страшный звон.
Убежали мышки вон.
7. Я куплю дуду,
Я на улицу пойду.
Громче, дудочка, дуди!
Мы — играем,
Ты — води!
8. «Тили-тели»
Птички пели.
Взвились к лесу, полетели.
Стали птички гнезда вить,
Кто не вьет, тому водить!
9. В лес дремучий я пойду,
Зайца серого найду.
Принесу его домой,
Будет этот зайчик мой!
10. Пчелы в поле полетели,
Зажужжали, загудели;
Сели пчелы на цветы,
Мы играем — водишь ты!
11. Серый заяка
Вырвал травку,
Положил на лавку.
Кто травку возьмет,
Тот вон пойдет.
12. Скачет, скачет
Зайка,
Скачет, горностаинька.
Зайка, погоди,
На нас погляди!
Эх, кому начинать,
Кому в мяч играть?

13. Раз, два, три, четыре, пять—
Вышел зайчик погулять.
Что нам делать, как нам быть?
Нужно зайку изловить.
Снова будемте считать:
Раз, два, три, четыре, пять.

14. Жили были сто ребят,
Все ходили в детский сад,
Все садились за обед,
Все съедали сто котлет.
А потом ложились спать.
Начинай считать опять.

15. Наша Маша рано встала,
Кукол всех пересчитала:
Две матрешки на окошке,
Две Танюшки на подушке,
Две Иринки на перинке,
А Петрушка в колпачке
На дубовом сундучке.

16. Раз, два, три, четыре, пять —
Коля (Люся) будет начинать.

СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

Алфавитный список облегчает воспитателю нахождение игр по названию.

Буквы в графе «группа» обозначают: «а» — игры большой подвижности; «б» — средней подвижности; «в» — малой подвижности.

№ п/п	Наименование игры	Возраст	Группа	Страница
1	Бегите ко мне	3	а	29
2	Бегите к флажку	3	а	35
3	Береги предмет	5	б	81
4	Береги руки	6	в	134
5	Быстрее по местам	5	а	61
6	Возьми, что хочешь, и поиграй, с кем хочешь	4	в	58
7	Волк во рву	6	а	116
8	Воробышки и автомобиль	3	а	33
9	Воробышки и кот	4	а	53
10	Где позвонили?	4	в	57
11	Горелки	6	б	132
12	Гуси-лебеди	5	а	71
13	Два мороза	6	а	99
14	Догоните меня	3	а	30
15	Жмурки с колокольчиком	6	в	136
16	Зайка	3	б	42
17	Зайка серый умывается	5	в	90
18	Зайцы и волк	5	а	77
19	Затейники (Ровным кругом)	5	в	88
20	Караси и щука	5	б	84
21	Карусель	6	б	62
22	Катай мяч (Оттолкни мяч)	6	б	121
23	Коршун и насекомая	6	а	110
24	Кошка и мышка	5	б	82
25	Кролики	4	а	50
26	Кто бросит дальше мешочек	4	б	59

№ п/п	Наименование игры	Возраст	Группа	Страница
27	Кто летает?	6	я	138
28	Кто первый через обруч к флажку	6	я	109
29	Кто скорей	6	в	139
30	Кто скорей добежит до флажка	5	я	86
31	Кто скорей снимет ленту	5	б	85
32	Кто ушел?	5	в	93
33	Лиса в курятнике	5	я	78
34	Ловишка, бери ленту	6	я	102
35	Ловишки из круга	6	я	96
36	Ловишки с мячом	6	я	123
37	Ловля бабочек	6	я	103
38	Ловля обезьян	6	я	119
39	Лошадки	5	я	72
40	Лягушки и цапля	6	я	113
41	Медведи и пчелы	5	я	79
42	Мой веселый, звонкий мяч	3	я	37
43	Мы веселые ребята	5	я	68
44	Мышеловка	6	я	95
45	Мыши в кладовой	4	я	49
46	Мыши и кот	3	я	32
47	Найди, где спрятано	5	в	91
48	Найди и промолчи	6	в	136
49	Найди свой домик (Солнышко и дождик)	3	я	31
50	Найди свой цвет	4	я	46
51	Найди себе пару	5	я	64
52	Найди мяч	6	в	137
53	Найди флажок	3	в	44
54	Наседка и цыплята	3	я	40
55	Не намочи ног	6	б	127
56	Не оставайся на полу (на земле)	6	я	112
57	Не попадись	6	я	111
58	Охотник и зайцы	5	я	80
59	Передай — встань	6	б	129
60	Передай мяч	6	я	122
61	Перелет птиц	6	я	117
	Перемени флажок (мешочек)	6	я	107
	Повзрослей на дорожке	3	я	38

№ п/п	Наименование игры	Возраст	Группа	Страница
64	Поезд	3	а	36
65	Пожарные на ученье (Кто первый позвонил?)	6	а	118
66	Поймай комара	4	а	52
67	Попади мешочком в круг	4	б	60
68	Принеси мяч	4	б	54
69	Птичка и кошка	5	а	63
70	Птички и птенчики	4	а	45
71	Пузырь	3	б	41
72	Пятнашки	5	а	76
73	Рыбаки и рыбки	6	а	104
74	Самолеты	5	а	67
75	Сбей мяч	6	б	133
76	Свободное место	5	в	92
77	Скворечники	6	а	101
78	Совушка	6	а	100
79	Спрячь руки за спину (Ловишка)	6	а	106
80	Стадо и волк	5	а	73
81	Стоп	6	б	126
82	Так можно, так нельзя (Запрещенное движение)	6	б	130
83	Трамвай	4	а	48
84	У медведя во бору	5	а	69
85	Угадай, кого поймали	5	а	75
86	Угадай, кто кричит	3	в	43
87	Угадай по голосу	5	в	93
88	Угадай, что делали	6	б	124
89	Удочка	6	а	115
90	Хитрая лиса	6	а	97
91	Цветные автомобили	4	а	47
92	Через ручеек	5	б	87
93	Что спрятано?	4	в	56
94	Чья колонна (звено) скорее соберется	5	а	66

**ПЕРЕЧЕНЬ ОБОРУДОВАНИЯ ДЛЯ ПОДВИЖНЫХ ИГР
ИЗ РАСЧЕТА НА ГРУППУ ДЕТЕЙ**

№ п/п	Название	Размер
1	Резиновые мячи диаметром	20—25 см
2	» » »	10—12 см
3	» » »	6—8 см
4	Мешочки разноцветные с песком для метания в цель, весом 150—200 г	
5	Обручи деревянные диаметром	70—80 см
6	» » »	25—30 см
7	Скакалки длинные	3—4 м
	Скакалки короткие	
	Длинный шнур	14—15 м
10	Разноцветные флажки:	
	длина палки	30 см
	размер флажка	15X20 см
11	Вожжи	
12	Барабан пионерский	
13	Маленькие тамбурины	
14	Доски гладкие: ширина	10—20 см
	длина	1—2 м
15	Стойки для прыжков: высота	160 см
	расстояние между отверстиями для колышков	5 см
16	Щиты для метания в цель	
17	Костюмы для детей: лыжные костюмы, трусы, майки, легкая обувь	
18	Повязки на руку	
19	Ленточки для игр	
20	Колокольчики	

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие	3
Подвижная игра как средство всестороннего развития ребенка дошкольного возраста	5
Роль подвижной игры в воспитании детей	—
Особенности подвижных игр с правилами в каждой возрастной группе	8
Методика проведения игры	11
Подбор игр	—
Организация условий для проведения игр	14
Сбор детей на игру	15
Руководство воспитателя игрой	16
Объяснение игры	17
Проведение игры	20
Правила игры	21
Распределение ролей	22
Окончание игры	23
Дозировка движений в игре	24
Повторность и усложнение игр	25
Организация детей в игре	27

Игры для детей 3 лет

Игры большой подвижности

Игры с бегом	29
Бегите ко мне*	—
Догоните меня*	30
Найди свой домик (Солнышко и дождик)*	31
Мыши и кот*	32
Воробьишки и автомобиль*	33
Бегите к флажку	35
Поезд*	36
Игры с прыжками	37
Мой веселый, звонкий мяч*	—
По ровненькой дорожке*	38

Игры с подлезанием

Наседка и цыплята* 40

Игры средней подвижности

Пузырь 41

Зайка 42

Игры малой подвижности

Угадай, кто кричит 43

Найди флажок* 44

Игры для детей 4 лет

Игры большой подвижности

Игры с бегом 45

Птички и птенчики —

Найди свой цвет 46

Цветные автомобили 47

Трамвай 48

Игры с подлезанием 49

Мыши в кладовой —

Кролики 50

Игры с прыжками 52

Поймай комара* —

Воробышки и кот 53

Игры средней подвижности

Принеси мяч 54

Игры малой подвижности

Что спрятано? 56

Где позвонили?* 57

Возьми, что хочешь, и поиграй, с кем хочешь 58

Кто бросит дальше мешочек 59

Попади мешочком в круг 60

Игры для детей 5 лет

Игры большой подвижности

Игры с бегом 61

Быстрее по местам —

Карусель 62

Птички и кошка 63

Найди себе пару* 64

Чья колонна (звено) скорее соберется* 66

Самолеты 67

Мы веселые ребята*	68
У медведя во бору*	69
Гуси-лебеди*	71
Лошадки	72
Стадо и волк	73
Угадай, кого поймали	75
Пятнашки*	76
Игры с прыжками	77
Зайцы и волк*	77
Лиса в курятнике	78
Игры с лазанием	79
Медведи и пчелы*	79
Игры с метанием	80
Охотник и зайцы*	80
*Игры средней подвижности	
Береги предмет	81
Кошка и мышка*	82
Караси и щука*	84
Кто скорей снимет ленту	85
Кто скорей добежит до флажка*	86
Через ручеек*	87
Затейники (Ровным кругом)*	87
Игры малой подвижности	
Зайка серый умывается*	90
Найди, где спрятано*	91
Свободное место	92
Кто ушел?	93
Угадай по голосу*	93
Игры для детей 6 лет	
Игры большой подвижности	
Игры с бегом	95
Мышеловка*	95
Ловишки из круга*	96
Хитрая лиса*	97
Два мороза*	99
Совушка*	100
Скворечники	101
Ловишка, бери ленту*	102
Ловля бабочек*	103
Рыбаки и рыбки*	104
Спрячь руки за спину (Ловишка)	106
Перемени флажок (мешочек)*	107
Кто первый через обруч к флажку	109
Коршун и наседка	110