

Игры без предметов



Перебежки (командная)

Цель: Развитие ориентации в пространстве, развивать скорость, ловкость, внимание.

Описание игры: Команды стоят лицом друг к другу на расстоянии 10 м.

Количество команд: 2-4

Дети: Надоело так стоять, будем бегать и играть.

А потом будем стараться, мы местами поменяться.

Раз, два, три – беги! *(Одновременно команды меняются местами.)*



Змейка

Цель: Развивать внимание и ловкость. Учить детей выдержке.

Описание игры: 5-6 детей стоят в кругу, остальные стоят вне круга цепочкой, взявшись за руки. По команде дети в кругу поднимают руки, а дети цепочкой проходят через круг, не отпуская рук. По команде, дети в кругу приседают.



Четыре стихии

Цель: Развитие у детей внимания и быстроты реакции.

Описание игры: Играющие стоят по кругу. Ведущий договаривается с остальными играющими, что на слово «земля», все должны присесть, на слово «вода» - вытянуть руки вперед, на слово «воздух» - поднять руки вверх, на слово «огонь» - произвести вращение руками в лучезапястных и локтевых суставах. Кто ошибается, тот проигрывает.

Старший возраст



Домик, елочка, гномик, полочка

Цель: Развитие у детей внимания, координации движений, быстроты реакций.

Описание игры: Играющие стоят по кругу на расстоянии вытянутых рук друг от друга. По сигналу ведущего «домик» дети изображают двумя руками крышу над головой, на слово «елочка» становятся на одну ногу, руки опускают вниз, на слово «гномик» приседают на корточки, руки кладут на колени, на слово «полочка» - в и.п. стоя, руки кладут перед собой. Кто ошибается, тот проигрывает.

Старший возраст



Тише едешь, дальше будешь

Цель: развитие быстроты, ловкости, смекалки, находчивости и сообразительности.

Описание игры: Все игроки становятся с одной стороны «дороги», водящий - с другой стороны, и поворачивается ко всем спиной.

Водящий произносит: «Тише едешь - дальше будешь. Стоп!» Фразу можно произносить как угодно - намеренно затягивая слова, всё предложение, или например, начинать медленно и затем резко и быстро заканчивать ее - в общем, привносить элемент неожиданности в игру.

В это время все игроки пытаются как можно дальше пробежать-пройти к финишу, на слове «стоп» замирают. После слова «стоп» водящий оборачивается. Если он увидел движение какого-то игрока (кто не успел замереть, или остановиться из-за скорости разгона) - тот выбывает из игры.

Побеждает тот, кто первым доберется к финишу и дотронется до водящего - он занимает его место, и игра начинается сначала.



Веселые кружочки

Цель: Учить детей ориентироваться в пространстве; развивать динамические стороны общения (легкость вступления в контакт, инициативность, готовность к общению).

Описание игры: Выбирается ведущий.

Дети, держась за руки, идут по кругу. Проговаривая слова, выполняют соответствующие движения:

Мы идем, идем по кругу,

Все шагаем друг за другом.

Мы в ладоши хлопаем (*хлопают*),

Мы ногами топаем (*топают*),

На качелях всех катаем (*качают сцепленными руками*)

И кружочки разбиваем!

Ведущий отпускает правую руку и ведет детей к ребенку, стоящему напротив, разбивая один круг на два. Ребенок, у которого правая рука свободна, становится ведущим во втором кругу и он заводит новый круг.

Игра продолжается, пока не образуются пары.



Грибочки в корзинке

Цель: Формирование навыков ориентировки в пространстве, развитие ловкости, самостоятельности, быстроты реакции.

Описание игры: Дети стоят в двух хороводах (один в другом). Дети в большом кругу – корзинка – идут по кругу; дети в маленьком кругу – грибы – сидят на корточках или двигаются противоходом. Все проговаривают слова:

Мы в лесок пойдем,

Мы грибок найдем.

Ты не прячься, грибок,

Под кленовый листок!

Ты нам очень нужен

К вечеру на ужин!

С окончанием слов, большой круг делает воротики, а дети маленького круга, выбегают из круга и возвращаются назад, через любые воротики. Пока кто-нибудь из детей не крикнет:

Раз, два, три,

Грибы лови!

Дети большого круга приседают и опускают руки (закрывают воротики). Пойманные дети-грибы встают в большой круг. Игра продолжается до победителя.

Старший возраст



Дед Семак (без предмета)

Цель: Развивать быстроту движений и реакции.

Описание игры: Выбирается «Дед Семак», остальные игроки делают круг, в центре круга «Дед».

Играющие идут по кругу приговаривая:

Дети: «Маки, маки, маковочки, Золотые головочки», Дед Семак поспел твой мак?

Дед:
- нет, только посадил! (*идут в обратную сторону*).

Дети: «Маки, маки, маковочки, Золотые головочки», Дед Семак поспел твой мак?

Дед:
- поспел!

Дети подходят к деду и бьют его кулачками, он злится и догоняет убегающих, пойманный становится «Дедом Семаком»

Старший возраст



Репка (для праздника)

Цель: Развивать чувство коллективизма, коммуникативность.

Описание игры: Все играющие, встают в круг, берутся за руки, идут по кругу приговаривая:

«Зелёная репка, держись крепко

Кто оборвётся, тот не вернётся

Раз, два, три - начало игры».

(все начинают проворачиваться во круг себя, кто как захочет, но при этом стараются, не расцепить руки), так же вернутся в исходное положение.

Та пара которая расцепилась покидает игру, становится в центр круга, игра продолжается.



Жмурка

Старший возраст

Цель: Развивать ориентировку в пространстве с завязанными глазами.

Описание игры: Выбирается «жмурка» и «бубенец», они внутри круга, «жмурка» с завязанными глазами, бубенец с бубенцом (*можно использовать хлопки, вместо бубна*)

Ктонибудь раскручивает «жмурку», приговаривая слова:

Трынцы-брынцы бубенцы,

Позолочены концы.

Кто, в бубенцы играет.

Того «жмурка» не поймает!

После чего, «жмурка» ловит бубенца, потом «бубенец» становится «жмуркой», а «жмурку» выбирают нового (*можно несколько жмуток и бубенцов одновременно*).



Белые медведи (массовая)

Старший возраст

Цель игры: упражнять в беге с увертыванием от ловящих; воспитывать решительность, умение адекватно реагировать на проигрыш; формировать быстроту и выносливость; способствовать укреплению мышечного корсета позвоночника.

Количество играющих детей: от 10 до 20 детей.

Описание игры: В углу площадки обозначается льдина. На ней стоят двое водящих - белые медведи. Остальные на площадке - медвежата.

По сигналу водящие, взявшись за руки, выбегают на площадку и ловят медвежат - догоняют игрока и берут его в свою цепочку.

Других медвежат они ловят уже вместе.

Игра продолжается до тех пор, пока в цепочке не окажутся все медвежата.

Игрокам не разрешается разъединять руки белых медведей и вырываться, когда их поймают.

Количество повторов игры: 5 – 6 раз

Старший возраст



Метелица (массовая)

Цель игры: Развитие быстроты, ловкости, воспитание коллективизма и товарищества.

Количество играющих детей: от 10 до 20 детей.

Описание игры: Все дети встают друг за другом и берутся за руки. Стоящий первым - метелица. Метелица медленно пробегает между снежными постройками, валами, санками змейкой или обегает их, ведя за собой.

Ребята стараются не разорвать цепочку и не наткнуться на предметы.

Количество повторов игры: 5 - 6 раз

Старший возраст



Метелица (массовая)

Цель игры: развитие творческих, двигательных и коммуникативных способностей.

Количество играющих детей: от 10 до 20 детей.

Описание игры:

1. Вдоль по улице метелица идет, скоро все она дорожки заметет (*идут по кругу*).

2. Запрягаем, да, мы в сани лошадей, в лес поедем за дровами поскорей (*руки перед грудью, имитируем, что едим на лошадях*).

3. Рысью, рысью друг за другом поспешим, и скорёхенько до леса докатим (*бегут, высоко поднимая колени*).

4. Топорами мы ударим дружно в раз, только щепочки по лесу полетят (*останавливаемся, руки соединяем в «топор» махи вниз*).

5. А руками – то прихлопывать все в раз (*дети хлопают*).

6. А ногами – то притопывать все в раз (*топаем ногами*).

Ну, Мороз, теперь не страшен ты для нас! (*прыжки*).

Количество повторов игры: 5 - 6 раз

Старший возраст



Снеговик (массовая)

Цель игры: Развитие творческих, двигательных и коммуникативных способностей.

Количество играющих детей: от 10 до 20 детей.

Материалы: шапочка «Снеговика»; рукавицы.

Описание игры: Считалкой выбирают водящего снеговика, он одевает шапочку и рукавицы. Снеговик встаёт на одну из сторон площадки, остальные дети на противоположной стороне в шеренгу. По сигналу дети начинают двигаться к Снеговика, при этом наклоняются, выполняя имитационные движения «набирают снег, лепят снежки», проговаривают слова игры, на последние слова - дети бросают снежки в Снеговика.

Из холодного снежка
Слепим мы снеговика.
Он огромен и сердит
Во дворе один стоит.
Сколько можно так стоять
Будешь с нами ты играть?

Снеговик отвечает:

Буду, буду я играть,
Буду вас я догонять!
Замораживать!

Снеговик догоняет детей, дотрагивается рукавицей до плеча ребёнка, тот встаёт «замороженный»

Игра заканчивается, когда Снеговик «заморозит» всех детей.

Количество повторов игры: 5 - 6 раз

Старший возраст



Капельки и льдинки (массовая)

Цель игры: Развитие двигательных и коммуникативных способностей.

Количество играющих детей: от 10 до 20 детей.

Описание игры: Кто-нибудь из игроков выбирается водящим — Дедом Морозом.

У него в руках должен быть волшебный посох (например, ветка или палка). Все остальные игроки — это капельки в реке. Задача водящего — заморозить все капельки. Для этого ему нужно дотронуться до игрока волшебным посохом, и замерзшая капелька должна застыть на месте. Но не все так просто: ведь «теплая» капелька может отогреть замороженного.

Для этого капельке нужно дотронуться до льдинки, поэтому Деду Морозу придется изрядно потрудиться, чтоб превратить в лед всю речку.

Количество повторов игры: 3-4 раза



Старший возраст

Два Мороза (массовая)

Цель игры: Развитие двигательных, творческих и коммуникативных способностей, ловкости движений.

Количество играющих детей: от 10 до 20 детей.

Описание игры: На противоположных сторонах игровой площадки отмечаются линиями 2 дома. Расстояние между ними 10—15 м. Выбираются два Мороза. Все остальные — дети. Они собираются в одном из домов, а посередине, на улице, стоят два Мороза. Они обращаются к ребятам:

Мы два брата молодых, Два Мороза удалых.

Я — Мороз-Красный нос. Я — Мороз-Синий нос.

Кто из вас решится в путь-дорогу пуститься?

Дети хором отвечают:

Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз!

После этих слов игроки бегут из одного дома в другой. Морозы ловят, «замораживают» перебегающих, и те сейчас же останавливаются и замирают неподвижно. Затем Морозы с детьми опять ведут такой же разговор, и дети перебегают в другой дом. Пойманных можно «разморозить», если при перебежке кто-то из игроков дотронется до них рукой. Перебежку проводят 2—3 раза, после чего выбираются новые Морозы. Игра начинается сначала. В конце игры отмечаются лучшая пара водящих, а также лучшие ребята, не попавшие Морозам ни разу.

Особые замечания: игроки выбегают из дома только после слов: «И не страшен нам мороз!» Нельзя задерживаться в доме и возвращаться в него сразу после того, как выбежали. В том и другом случае игрок считается пойманным. Осаленный Морозом игрок останавливается и стоит на том месте, где его «заморозили».

Количество повторов игры: 3-4 раза



Старший возраст

Пришла зима (массовая)

Цель игры: Развитие памяти, двигательных и коммуникативных способностей.

Количество играющих детей: от 10 до 20 детей.

Описание игры: Задача участников этой игры — быстро и четко показывать то, что говорит ведущий.

Все игроки выстраиваются в большой круг. Ведущий говорит: «Пришла зима» — все прыгают на месте.

По команде «Пошел снег» все должны встать на месте и покружиться вокруг себя, подняв руки вверх.

Команда «Завыла вьюга» — все бегут по кругу. По сигналу ведущего «Началась метель» игроки стараются идти на полусогнутых ногах. «Намела метель сугробов» — все должны присесть, наклонить голову и обхватить ноги руками.

Сначала ведущий произносит команды медленно, затем все быстрее и быстрее. Участник, который замешкался или выполнил другое действие, выбывает из игры.

Количество повторов игры: 5 - 6 раз



Старший возраст

Спит у ёлки Дед Мороз (массовая)

Цель игры: Развитие двигательных и коммуникативных способностей.

Количество играющих детей: от 10 до 20 детей.

Описание игры: дети произносят слова:

Спит у елки Дед Мороз, *(ладошки под щечку)*

В рукавицу спрятал нос. *(прикрыть ладошкой нос)*

Надо Деда разбудить,

Всем в ладоши звонко бить, *(хлопают в ладоши)*

И ногами постучать, *(топают ножками)*

«Дед Мороз! Пора вставать!» *(произносят громким голосом)*

Дед Мороз просыпается и отвечает детям:

Я — Мороз Красный Нос,

Бородою зарос.

Я ищу в лесу зверей.

Выходите поскорей!

Выходите, зайчики!

Заморожу! Заморожу!

(дети изображают то животное, какое предложит Дед Мороз)

Количество повторов игры: 5 – 6 раз



Старший возраст

Снежный ком (массовая)

Цель игры: Развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

Количество играющих детей: от 20 детей

Описание игры: Слова повторяются несколько раз с ускорением темпа.

Мы лепили снежный ком *(идем хороводом по кругу)*.

Я иду за ним шажком. Ком все больше становился и быстрее покатился. Ком все больше становился и быстрее покатился *(ускоряемся и в речи и в движениях)*

Ком все больше становился и быстрее покатился *(еще ускоряемся)*

Угодил в калитку! Бух! Развалился!
(аккуратно приседаем)

Из сугроба вылезаем *(встаем)* И одежду отрясаем.

Количество повторов игры: 5 – 6 раз



Старший возраст

Гонки снежных комков (коллективная игра)

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

Количество играющих детей: от 2 человек

Материал: флажки

Описание игры: Для начала игры выбирается водящий, а затем каждый участник лепит себе снежный ком диаметром 50-60 см.

Игроки со своими снежными комьями выстраиваются на старте. Игровое поле длиной 10-12 м ограничивается флажками.

Игроки по сигналу водящего, катя снежные комья, добираются до флажков, огибают их и возвращаются на финиш-старт.

Игрок, прибежавший первым, побеждает, а из комьев после 3-4 забегов лепят снежную бабу.

Количество повторов игры: 3-4 раза



Старший возраст

Салки со снежками (коллективная)

Цель игры: Развитие ловкости, меткости, выносливости.

Количество играющих детей: от 6 человек

Материал: снежки

Описание игры: Игра проводится на площадке 30 x 15 м. В ее центре чертят небольшой круг — место для водящего и его помощников.

Выбирают водящего, остальные игроки разбегаются по площадке.

Задача водящего — осалить заготовленными снежками игроков, которые бегают по площадке. Осаленные игроки становятся помощниками водящего, встают в круг и получают право тоже осаливать игроков за кругом.

Таким образом, по ходу игры постепенно уменьшается число игроков, свободно бегающих по площадке.

Игра заканчивается, когда остается один не осаленный игрок. Он — победитель и может стать водящим при повторной игре.

Количество повторов игры: 3-4 раза.