

Игры без предметов



Повтори наоборот (массовая)

Цель: Формировать творческое воображение, воспитывать артистичность и выразительность движений, развивать внимание.

Количество играющих: от 5 до 30 детей

Описание игры: Развивать пространственную координацию.

Игроки находятся на площадке, водящий стоит к ним лицом. Он показывает детям различные движения, которые они должны повторить наоборот. Например, водящий выпрямляет руки вперёд – дети должны отвести их назад, поднимает голову вверх – дети опускают голову вниз и т. д. Отмечаются самые внимательные игроки



Старший возраст

Стоп! (массовая)

Цель: Развивать координацию, умение быстро бегать и реагировать на меняющиеся обстоятельства.

Количество играющих: от 5 до 30 детей

Описание игры: Задача водящего — стать спиной к участникам на линии финиша (чем больше будет расстояние между водящим и участниками, тем лучше) и громко произнести:

Быстрее шагай, смотри не зевай — стоп.

Пока водящий говорит (а делать он это может в любом темпе), участники стараются как можно дальше убежать по направлению к финишу. Как только водящий замолкает, нужно застыть на месте.

Тот, кто не успел остановиться или сделал случайное движение, выбывает из игры.

Побеждает тот, кто доберется до линии финиша первым и дотронется до водящего.

Количество повторов игры: игра повторяется по желанию детей.



Старший возраст

Караси и щука (массовая)

Цель: Развитие ловкости, быстроты реакции, развитие умений выполнять движения по сигналу.

Количество играющих: от 10 до 30 детей

Описание игры: На противоположных сторонах площадки отмечают место норы, где от щуки прячутся караси. Щука живет в камышах. Перед началом игры все караси собираются в одной норе.

По сигналу они выплывают из укрытия и стараются перебраться на противоположную сторону реки. Пойманные караси из игры не выходят, они берут друг друга за руки и встают на середину площадки, образуя сеть. Оставшиеся караси, с одной стороны площадки на другую, проходят через сеть. Пойманных становится всё больше, сеть – все длиннее. Тогда из сети делают корзинку, играющие встают в круг. Участники игры при перебежке обязательно забегают в корзину. Игра заканчивается, когда щука переловит всех карасей. Щука не должна забегать в корзину за карасями. Осаленные игроки делают сеть, когда их не менее 3-4.

Если игроков не достаточно для цепи они просто стоят в стороне и ждут еще пойманных.

Количество повторов игры: игра повторяется по желанию детей.



Старший возраст

Краски и маляр (массовая)

Цель: Обучение детей основным видам движения (ходьба, бег, прыжки), развитие воображения у детей.

Количество играющих: от 5 до 20 детей

Описание игры: Дети выбирают хозяина и двух покупателей, все остальные краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали цвет, хозяин приглашает одного из покупателей.

Покупатель стучится: «Тук-тук!» - «Кто там?» - «Покупатель». – «Зачем пришел?» - «Краской». – «За какой?» - «За голубой».

Если краски нет хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси».

Если есть, то забирает краски.

Количество повторов игры: игра повторяется по желанию детей.



Старший возраст

Светофор (массовая)

Цель: Развивать координацию, умение быстро бегать и реагировать на меняющиеся обстоятельства.

Количество играющих: от 5 до 30 детей

Описание игры: Рисуются «дорога» - две черты. Определяются и боковые границы, дальше которых убежать нельзя.

Все игроки встают на одной из сторон дороги, водящий спиной к ним в центре дороги.

Водящий называет какой-нибудь цвет и быстро поворачивается. У кого этот цвет есть в одежде, показывает его и спокойно проходит, остальные должны перебежать «дорогу», не попавшись водящему. Кого водящий осалил, становится водящим.

Количество повторов игры: игра повторяется по желанию детей.



Зайчик (массовая)

Старший возраст

Цель: Приучать детей реагировать на звуковой сигнал.

Количество играющих: от 5 до 20 детей

Описание игры: Игроки встают в один ряд перед водящим. Каждый говорит по очереди:

«Зайчик-зайчик, сколько время,
я спешу на день рожденья,
а часы мои стоят,
ничего не говорят».

В ответ водящий говорит сколько каких шагов надо пройти этому человеку (как в игре хале-халло, шаги могут быть разные, от гигантов до лилипутиков).

Кто окажется ближе к водящему, тот выиграл.

Количество повторов игры: игра повторяется по желанию детей.



Совушка-сова (массовая)

Старший возраст

Цель: Тренировать координацию движений, реакцию, внимательность.

Количество играющих: от 10 до 30 детей

Описание игры: По считалке выбирается ведущий (сова).

Днем сова спит, а все двигаются. Ночью все должны замереть, сова ловит того, кто шелохнется.

Количество повторов игры: игра повторяется по желанию детей.



Старший возраст

Хромая лиса (массовая)

Цель: Развивать умение быстро бегать, тренировать координацию движений, реакцию, внимательность,

Количество играющих: от 5 до 30 детей

Описание игры: Водящий (Хромая лиса) должен запятнать кого-либо из игроков, после чего тот становится Хромой Лисой. У водящего должна быть «нора». Для этого используется свободный угол комнаты. Нора отделяется от остальной комнаты полукруглой чертой, проведенной мелом на полу.

Все игроки бегают на двух ногах, а Хромая Лиса должна догонять их, прыгая на одной ноге. В начале игры Лиса уходит в свою нору, где она имеет право стоять на двух ногах. Но выйдя из норы, она уже должна скакать на одной. Остальные игроки стараются ее выманить. Они, то подбегают к норе, то отскакивают подальше, лают, изображая охотничьих собак, дразнят:

«Хромая лиса! Хромая лиса!».

Хромая лиса старается запятнать игроков и, если ей это удалось, она может встать на обе ноги.

А новая Хромая Лиса должна поспешить в нору, так как она может пятнать кого-либо только после того, как побывает в норе и выскочит от туда на одной ноге. Лисе разрешается пятнать игроков и не выходя из норы, т.е. даже стоя на обеих ногах.

Старший возраст

Хромая Лиса должна все время скакать на той ноге, на которой она вышла из норы. Если Лиса переменит ногу, или встанет на обе ноги, или даже просто коснется пола другой ногой, она должна отправляться в свою нору и начинать водить снова.

Никто из играющих, кроме Лисы, не имеет права входить в нору или даже наступать на черту.

Количество повторов игры: от 3-4 раз.



Старший возраст

Водяной (массовая)

Цель: Тренировать координацию движений, внимательность, моторику рук, сообразительность, память.

Количество играющих: от 5 до 30 детей

Описание игры: Водяной (водящий) сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие водят вокруг него хоровод со словами:

Дедушка водяной,
Что сидишь ты под водой?
Выгляни на чуточку,
На одну минуточку.

Дети останавливаются, водяной встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих, на ощупь определяет, кто перед ним. Если водяной угадал, он меняется ролью и теперь тот, чье имя было названо, становится водящим.

Количество повторов игры: от 4-6 раз.



Старший возраст

Запрещённое движение

Цель: Развивать моторную память, внимание.

Количество играющих: от 5 до 30 детей

Описание игры: Игроки строятся в круг, в центре – ведущий. Он выполняет различные движения, указав, какое из них – запрещённое.

Дети повторяют все движения, кроме запрещённого.

Те, кто повторили запрещённое движение, получают штрафные очки.

Отмечаются игроки, которые не получили штрафных очков.

Запрещённое движение надо менять через 4 – 5 повторений.

Количество повторов игры: от 4-6 раз.

Старший возраст



Зеркало (массовая)

Цель: Воспитывать артистичность и выразительность движений, развивать внимание.

Количество играющих: от 5 до 30 детей

Описание игры: Игроки находятся на площадке, водящий стоит к ним лицом.

Дети – это отражение водящего в зеркале. Водящий «перед зеркалом» выполняет различные имитационные действия (расчёсывается, поправляет одежду, строит рожицы и т. д.).

Игроки одновременно с водящим копируют все его действия, стараясь точно передать не только жесты, но и мимику.

Роль водящего может выполнять как педагог, так и ребёнок.

Количество повторов игры: от 4-6 раз.

Старший возраст



Фантазёры (массовая)

Цель: Формировать творческое воображение, воспитывать артистичность и выразительность движений, развивать внимание.

Количество играющих: от 5 до 30 детей

Описание игры: Игроки шагают в колонне по одному, педагог громко называет любой предмет, животное, растение (лодка, волк, стул и т. д.).

Дети останавливаются и позой, мимикой, жестами пытаются изобразить то, что назвал педагог. Отмечается самый интересный образ.

Каждый игрок старается придумать свою фигуру.



Старший возраст

Апанас

Цель: Формировать умение четко придерживаться установленных игровых правил, развивать осязательные умения, выдержку.

Количество играющих: 10 и более.

Описание игры: В центре круга стоит с завязанными глазами «Апанас», играющие стоят вокруг него, образовав круг, и произносят слова:

Апанас, Апанас на чём стоишь»

Ответ: На камушке.

Что пьёшь?

Ответ: Квас.

Играющие кричат: «Лови мух, а не нас!»

Играющие бегают вокруг «Апанаса» и хлопают в ладоши. «Апанас» старается поймать игрока, ориентируясь на звук хлопка.

Когда игрок пойман, «Апанас» исследуя его руками должен узнать и назвать пойманного по имени».



Старший возраст

Чай-чай, выручай (массовая)

Цель: Развивать умения быстро бегать, уворачиваться, быстроту реакции, ловкость, взаимовыручку.

Количество играющих: от 4 до 15 человек.

Описание игры: Из играющих выбирается «ловишка». Его задача пятнать убегающих игроков.

Те дети, кого «осалил» «ловишка», вытягивают руки в стороны и кричат:

«Чай, чай, выручай».

Задача игроков: освободить того, кого запятнал «ловишка», дотронувшись до руки «осаленного» и самому убежать от «ловишки». «Осаленному» нельзя сходить с места.

«Ловишка» меняется через 3-5 минут.

Старший возраст



Вороны-воробьи (командная)

Цель: Развивать быстроту реакции, ловкость, координацию движений.

Количество команд: 2-4.

Описание игры: Дети делятся на команды чертой. По одну сторону черты рисуются домики ворон, по другую – домики воробьев.

Все свободно бегают по полю. Как только ведущий скажет «Воробьи», воробьи ловят ворон, которые не успели спрятаться в свои домики.

Затем вороны ловят воробьев.

Старший возраст



Ловишки с приседанием (массовая)

Цель: Развивать физические качества (выносливость, силу, ловкость, быстроту реакции).

Количество играющих: 15 – 30 человек.

Описание игры: Из игроков выбирается «ловишка».

По сигналу: «Раз, два, три – беги!» дети разбегаются по площадке, а «ловишка» старается их поймать (коснуться рукой).

Нельзя ловить того, кто успел присесть и дотронуться рукой до земли.

Когда будет поймано трое детей, выбирают нового «ловишку». Игра может повторяться 3-4 раза.

Старший возраст



Раз, два, три, замри! (массовая)

Цель: Развивать вестибулярный аппарат, физические качества, координацию движений, умение выполнять действия по сигналу.

Количество играющих: 10-30 детей.

Описание игры: Дети стоят в шеренге на противоположной стороне площадки. Водящий медленно поворачивается вокруг своей оси и проговаривает:

«Раз, два, три, замри!».

В это время дети двигаются по направлению к водящему шагом, прыжками, бегом. Но когда водящий совершил полный оборот и произнёс последнее слово, все должны замереть.

Кто не смог остановиться, возвращается на исходную позицию.

Кто подобрался к водящему и дотронулся до его плеча, становится водящим.

Старший возраст



Ушки (массовая)

Цель: Развивать быстроту реакции, точность координации движений, умения действовать в соответствии с текстом.

Количество играющих: 6-20 детей.

Описание игры: Дети стоят парами, и, проговаривая слова, хлопают в ладоши, с каждым разом делая это всё быстрее и быстрее. В конце закрывают ладошками уши.

Мама била, била, била,

И всё папе доложила.

Папа бил, бил, бил,

И всё бабе доложил.

Баба била, била, била,

И всё деду доложила.

Дед бил, бил, бил,

И в кадушку закатил,

А в кадушке 2 лягушки,

Закрывай скорее ушки!



Старший возраст

Запятнай последнего (командная)

Цель: Развивать быстроту реакции, ловкость, стремительность, способность следить за манипуляциями игроков. Создать ситуацию радости и удовольствия от игры, общения, победы.

Количество команд: 2.

Описание игры: Играющие делятся на команды. Участники команды становятся друг за другом и крепко берутся за руки.

Одна колонна стоит напротив другой. По сигналу первый игрок каждой колонны стремится запятнать последнего игрока другой колонны.

Касание считается правильным, если играющие его команды не расцепили руки.

Игроки каждой колонны должны быть подвижными и внимательно следить за передвижением противников, которые пытаются нанести ответный удар. За каждое правильное касание команде начисляется 1 очко.

Игра продолжается 4-5 минут, победителем становится команда, набравшая больше очков.



Старший возраст

Тише едешь, дальше будешь — стоп (массовая)

Цель: Развивать координацию, умение быстро бегать и реагировать на меняющиеся обстоятельства, действовать в соответствии с текстом, соблюдать правила игры.

Количество играющих: 6-20 детей.

Описание игры: Задача водящего — стать спиной к участникам на линии финиша (чем больше будет расстояние между водящим и участниками, тем лучше) и громко произнести:

«Тише едешь, дальше будешь — стоп».

Пока водящий говорит (а делать он это может в любом темпе), участники стараются как можно дальше убежать по направлению к финишу.

Как только водящий замолкает, нужно застыть на месте. Тот, кто не успел остановиться или сделал случайное движение, выбывает из игры.

Побеждает тот, кто доберется до линии финиша первым и дотронется до водящего.



Старший возраст

Море волнуется раз (массовая)

Цель: Развивать воображение, спонтанность и артистичность, координацию движений.

Количество играющих: 5-20 детей.

Описание игры:

Море волнуется раз,

Море волнуется два,

Море волнуется три,

Морская фигура на месте замри!

Пока он говорит, участники хаотично двигаются в любом порядке, изображая руками движения волн.

Как только водящий замолкает, нужно замереть в какой-нибудь фигуре. Водящий подходит к одному из игроков и дотрагивается до него. Игрок изображает свою фигуру в движении, а водящий угадывает, что это такое.

Игрок, чью фигуру не удалось угадать, сам становится водящим.



Старший возраст

Салки-Догонялки (массовая)

Цель: Развивать быстроту реакции, ловкость, умение уворачиваться.

Количество играющих: 3 – 10 детей.

Описание игры: Считалкой выбирается водящий. Игроки становятся в круг, и по команде «Я – салка!» разбегаются, кто куда. (Часто оговаривалась площадка – «За забор не выбегать», «Дальше качели не бегать».).

Задача водящего: догнать одного из игроков и дотронуться до него рукой. До кого дотронутся, тот сам становится «салкой», а водящий превращается в обычного игрока. Есть вариация обычных салок, когда водящий, догнав одного игрока, не становится сам игроком, а продолжает догонять других ребят вместе с первым «засаленным». Затем они вместе ловят второго, третьего и т.д., пока не переловят всех.

Вариации салок:

Салки с «домиком» – то же самое, только выбирается зона (песочница, круг на асфальте и прочее), куда игроки могут забежать и передохнуть, там «салить» нельзя, но и сидеть долго в «домике» тоже.

«Выше ноги» – чтобы избежать «засаливания», нужно запрыгнуть на что-нибудь и поднять ноги вверх («Выше ноги от земли», «Салки-ножки на весу»), правда, по правилам держать ноги поднятыми тоже долго нельзя.



Ручеек (массовая)

Старший возраст

Цель: Развивать умение действовать согласованно, осуществлять непрерывность движения. Создать ситуацию радости.

Количество играющих: от 5 до 17 детей.

Описание игры: Все разбиваются на пары и встают друг за другом, соединив попарно высоко поднятые руки.

Водящий входит в образованный коридор сзади, выбирает себе пару из играющих и встает в начало «ручейка».

Освободившийся игрок становится водящим, идет в конец «коридора», проходит сквозь него и выбирает себе пару.



Цепи кованные (командная)

Старший возраст

Цель: Развивать в детях стремительность движений, координацию, коллективизм.

Количество команд: 2.

Описание игры: Игроки делятся на две команды. Становятся шеренгами, взявшись за руки, друг напротив друга (на расстоянии примерно 10-15 метров).

Одна команда кричит хором:

«Цепи-цепи кованы, раскуйте нас!»

Команда напротив спрашивает:

«Кто из нас?». «Закованные» называют имя игрока из команды противников. Выбранный пытается с разбегу разорвать живую цепь (важно выбрать «правильное место», которое кажется «слабым звеном»).

Если удастся разорвать цепь - игрок возвращается в свою команду, и забирает с собой одного из двух «расцепленных» товарищей.

Если же нет - игрок становится в команду как раз между «звеньями», которые пытался разорвать.



Старший возраст

Перетяжки (командная)

Цель: Воспитывать взаимответственность, развивать силу и упорство, стремление к победе.

Количество команд: 2.

Описание игры: Мелом обозначается центр площадки. По обе стороны площадки наносится линия на расстоянии 5 метров, за которыми в колонну по одному выстраиваются две команды.

По сигналу каждая группа, повернувшись боком, идет навстречу друг другу. Сцепившись согнутыми в локтях руками, игроки каждой команды тянут в свою сторону стараясь нарушить цепь, т. е. перетянуть соперника за ранее обусловленную линию.

Кто перетянет тот и выигрывает.



Старший возраст

Горелки (массовая)

Цель: Развивать быстроту реакции, умение стремительно выполнять задание, создать ситуацию радости и удовольствия от игры.

Количество играющих: от 5 до 17 детей.

Описание игры: сначала играющие считаются кому «гореть». Затем оставшиеся становятся впереди, остальные игроки размещаются сзади него попарно. Кто-нибудь говорит:

Гори, гори, ясно
что бы не погасло

Глянь на небо -

Птички летят

Колокольчики звенят

При последних словах бежит самая последняя пара, а горелка догоняет ее стараясь кого-нибудь поймать.

Если те успели, обежать ее, взяться за руки, то горелка опять остается старая. Но если ей удалось поймать кого-нибудь, то водить идет оставшийся без пары.

Играющие устанавливаются опять в прежнем порядке.



Старший возраст

Бой петухов (командная)

Цель: Воспитывать в детях стремление к победе, выносливость, целеустремлённость, упорство. Развивать координацию движений и устойчивость.

Количество команд: 2.

Описание игры: Участники делятся на две команды и встают в две шеренги друг напротив друга. Между шеренгами чертится круг диаметром примерно 2 метра.

Из каждой команды выбирается по одному игроку — петухи. Они встают в центр круга, встают на одну ногу, а руки держат за спиной. По команде они начинают толкать друг друга.

Цель — вытолкнуть противника из круга или заставить его встать на обе ноги. Если это удалось, то команда получает призовое очко.

Затем следующие «петухи» выходят на «поле боя».

Когда все играющие примут участие, эстафета прекращается. Выигрывает команда, набравшая больше очков.



Старший возраст

Золотая рыбка

Цель: Развивать умение действовать согласованно в группе играющих, быстроту и ловкость.

Количество играющих: 10 и более.

Описание игры: Перед игрой мелом обозначают границы «водоема». Жребием выбирают двух-трех детей, которые взявшись за руки, образуют сеть. Их задача поймать остальных игроков – рыбок.

Задача рыбок — не пересекать границы водоема, и не попасться в сети.

Если «рыбка» все-таки попалась, она переходит к команде ловцов.

Игра заканчивается тогда, когда будут пойманы все «рыбки».



Старший возраст

Хали – хало **(массовая)**

Цель: Развивать воображение, умение действовать по сигналу, выдержку, физические качества.

Количество играющих: от 5 до 25 детей.

Описание игры: Для начала считалочкой выбирают водящего. Водящий берет в руки мяч и загадывает остальным ребятам слово.

Обычно говорят к какой категории принадлежит придуманное слово и его первую и последнюю букву. Например, водящий загадал слово кровать. Он говорит это предмет из мебели, он начинается на букву К и заканчивается мягким знаком. Дети начинают отгадывать слово. Как только водящий услышит правильный ответ, он кричит «Хали-хало», подкидывает мяч как можно выше вверх, а сам убегает.

Ребенок, правильно отгадавший слово, ловит мяч и кричит «Стоп». Водящий останавливается.

Игрок должен отгадать сколько до водящего шагов. Но шагов непростых. В каждой компании можно придумывать свои шаги.

Виды шагов в игре хали-хало:

- * Гигантские - самые большие шаги, на всю ширину.
- * Нормальные - обычный детский шаг.
- * Лилипутские - очень маленькие шажочки.

Старший возраст

- * Лягушачьи - в прыжках на корточках.
- * Зонтики - ребенок кружится в сторону водящего.
- * Кирпичи - шаг пятку к носку.
- * Верблюжья - шаг и плевок (главное в водящего не попасть).

Ребенок с мячом делает названное количество шагов и бросает мяч в кольцо, которое делает руками водящий. Если мяч попадает в кольцо - то игрок становится водящим и игра продолжается.



Сковорода (командная)

Цель: Развивать упорство, настойчивость, силу и сноровку.

Количество команд: 2.

Описание игры: Две команды. Играющие встают через одного от каждой команды лицом к центру круга, который они образуют. Они берутся за руки и бегут по кругу. При этом забегать в центр круга, то есть наступать на «сковороду», нельзя - обожжешься, лишив команду одного очка.

Услышав команду: «Сажай!», все останавливаются и начинают тянуть внутрь круга - «сажать на сковороду» - своих соседей - противников. Делать это надо, упираясь ногами, чтобы не попасть туда самому.

По команде: «Поддай огоньку!» - все опять бегут по кругу. Так повторяется до тех пор, пока в одной из команд все не «испекутся». Иногда на «сковороду» кладут комки снега - «оладыи». Тогда можно наступать на круг, главное - не наступить на «оладыи».



Солнышко

Цель: Воспитывать доброжелательность по отношению к другим игрокам, сноровку, быстроту.

Количество играющих: от 10 до 30 человек

Описание игры: По считалке выбирают водящего - «Солнышко». Остальные дети встают в круг. «Солнышко» стоит посередине круга, все поют:

Гори, солнце, ярче!
Лето будет жарче,
А зима теплее,
А весна милее!

Первые две строчки идут хороводом, на последующие две поворачиваются лицом друг к другу, делают поклон, затем подходят ближе к «Солнцу», оно говорит «Горячо!» и догоняет детей.

Догнав играющего, дотрагивается до него, ребёнок замирает и выбывает из игры.



Старший возраст

Пирог (командная)

Цель: Развивать быстроту движений и реакции, ответственность перед командой за результат личных игровых действий, стремление к победе.

Количество команд: 2.

Описание игры: Дети стоят в двух шеренгах друг к другу лицом. Между шеренгами садится участник, изображающий «пирог». Все поют:

Да экий он высокиньюкий,
Да экий он широкоиньюкий,
Да экий он мякошенький,
Режь его да ешь.

Во время пения при словах «высокиньюкий» поднимают руки вверх, «широкиньюкий» - разводят в стороны, «мякошенький» - гладят по животу.

Сразу после слов: «Режь его да ешь» к «пирогу» бегут по одному участнику от каждой шеренги.

Кто первый коснется «пирога», уводит его в свою команду, а неудачник остается изображать «пирог».

Выигрывает группа, забравшая больше «пирогов»



Старший возраст

Змея (массовая)

Цель: Развивать с командой. Создавать атмосферу радости и удовольствия от умение уворачиваться, действовать согласованно игры.

Количество играющих: от 10 до 30 человек

Описание игры: Все играющие сидят или стоят. Заводящий ходит «змейкой» и поет песню.

Я змея, змея, змея,
Я ползу, ползу, ползу.
Хочешь быть моим хвостом?

Тот, к кому «змея» подошла, отвечает:

«Да, конечно же хочу», проползает под широко расставленными ногами «змеи» (можно обойти сбоку) и становятся сзади.

Каждый участник игры обхватывает впереди стоящего руками за талию или держится за его плечи.

Когда «змея» надоест, она выкрикивает: «Есть хочу» и, не предупреждая, начинает ловить свой хвост.

Кого «змея» поймала, тот садится на свое место. Так играют, пока «змея» не поймает второго за собой.



Пустое место

Цель: Формировать умение ориентироваться в окружающем пространстве, быстроту реакции и движений. Развивать стремление к победному результату.

Количество играющих: 20 -30 человек

Описание игры: Играющие встают в круг, выбирают водящего. Начиная игру, он пробегает мимо игроков, одного из них пятнает и продолжает бежать дальше по кругу.

Запятнанный быстро бежит в противоположную сторону от водящего. Кто из них первый добежит до свободного места в круге, тот и занимает его, а опоздавший становится водящим.

Правила:

1. Участники бегают только за кругом.
2. Стоящие в кругу не должны задерживать бегущих.
3. Если участники прибегают к свободному месту одновременно, то они оба встают в круг, и выбирается новый водящий.

Указания к проведению:

Играют в эту игру в любое время года на большой площадке, где можно бегать без помех.

Участники игры встают по кругу на расстоянии одного шага друг от друга, руки у всех опущены. Если детей много, лучше организовать два круга играющих.



Домики

Цель: Развивать быстроту, реакцию, внимание.

Количество играющих: от 10 до 30 человек.

Описание игры: На поле рисуются кружки-домики, ровно на один меньше количества игроков, вода обходит домики собирая игроков в цепочку и уводит их подальше, при этом рассказывая куда их ведет, после команды «по домам» все бросаются обратно и тот игрок, кому не досталось домика, становится водящим.

Слова, которые произносит водящий, выводя игроков подальше можно придумывать разные. Вариант начала присказки:

«Пошли погулять гномики, оставили свои домики: гномик Миша (например), гномик Саша (и т.д., перечисляя всех игроков), пошли они в лес, да заблудились, долго-долго ходили, (далее по вкусу)» затем следует неожиданная команда «по домам» в любом месте рассказа - развивает внимание и реакцию.



Жучок

Старший возраст

Цель: Воспитывать выдержку, умения удерживать мимические проявления.

Количество играющих: от 3 человек и более.

Описание игры: Водящий стоит спиной к игрокам, кто-то из игроков шлепает его по спине, оборачиваясь, водящий видит вытянутые в его сторону руки, и должен угадать, кто его хлопнул, угадает - меняется местами с игроком.



Дедушка Водяной

Старший возраст

Цель: Формировать осязательно-аналитические умения детей, умение соблюдать правила игры.

Количество играющих: 10 и более.

Описание игры: Все игроки встают в круг и ходят вокруг, водящего, который стоит в центре с завязанными глазами:

«Дедушка Водяной,
Что сидишь ты под водой!
Выгляни на чуточку,
На минуточку!»

После чего водяной встает и выбирает наугад любого игрока, трогает и пытается угадать - кто это.

Если угадал, то угаданный становится «Водяным».