



Малечина-калечина (массовая)

Цель: Развивать ловкость, умение концентрировать внимание, крупную моторику.

Количество играющих: от 2 до 30 детей.

Описание игры: Играющие выбирают ведущего. Каждый игрок берет в руки небольшую палочку (длиной 20-30 см). Все произносят такие слова:

- Малечина - калечина,
- Сколько часов
- Осталось до вечера,
- До зимнего?

После слов «до зимнего», дети ставят палочку на ладонь или на любой палец правой (левой) руки.

Как только дети поставят палочки, ведущий считает: «Раз, два, три...десять». Выигрывает тот, кто дольше продержал предмет.

Ведущий может давать разные задания: играющие, удерживая палку, должны ходить, приседать, поворачиваться вправо, влево, вокруг себя. Дети должны разойтись по всей площадке и встать как можно дальше друг от друга, чтобы удобнее было держать равновесие для палочки.

Вариант: для усложнения задания игрокам можно предложить удерживать одновременно две палочки на двух ладонях.

Количество повторов игры: от 4-6 раз.

Игры с предметами



Старший возраст

Колечко-колечко (массовая)

Цель: Способность следить за манипуляциями окружающих, действовать быстро и решительно.

Описание игры: Игроки садятся в ряд и складывают ладони лодочкой. Водящий держит в кулаке или сложенных ладонях мелкий предмет, например монетку, пуговицу, колечко.

По очереди обходит каждого игрока, вкладывая в его «лодочку» свою и произнося считалку:

«Я ношу-ношу колечко
и кому-то подарю».

Задача водящего — незаметно вложить «колечко» одному из игроков и произнести: «Колечко-колечко, выйди на крылечко!»

После этого игрок, которому достался предмет, вскакивает и пытается убежать. Задача остальных участников — задержать убегающего.

Количество повторов игры: игра повторяется по желанию детей.



Старший возраст

Перебежки (командная)

Цель: Учить детей перебегать с одной стороны площадки на другую с увертыванием, формировать умение действовать по сигналу, развивать быстроту, ловкость.

Количество играющих: от 10 до 30 детей

Описание игры: Дети делятся на 2 команды, встают друг напротив друга на расстоянии 3-4 метров и начинают перебрасывать мяч друг другу.

Если ребенок не поймал мяч, он переходит в другую команду и встаёт за игроком, который бросил ему мяч. Выигрывает та команда, в которую больше перешло игроков.

Мяч игроки перебрасывают по порядку друг другу. Тот, кто начнет игру, может придумать любое упражнение, а другие должны за ним повторить.

Количество повторов игры: игра повторяется по желанию детей.

Старший возраст



Круглый город (командная)

Цель: Формировать умение действовать по сигналу, развивать быстроту, ловкость.

Количество играющих: от 10 до 30 детей

Описание игры: Играющие делятся на две команды и определяют, кому начинать игру.

Чертят «город»: одна команда становится в него, а другая идет прятать мячик, который дается одному из играющих.

Прятавшие мячик возвращаются, причем каждый держит руку в кармане или за пазухой, чтобы находящиеся в «городе» не могли догадаться, у кого мячик. Ребята бегают вокруг «города», приговаривая:

«Уж я иного огрею, уж я иного ожгу!»

Тот, у кого мячик, выжидает удобного случая запятнать соперника. В случае промаха все кричат: «Сгорел!», и игрок выходит из игры.

Если же играющему удастся попасть, то тот, в кого он попал, должен ответить тем же, иначе тоже проиграет.

Количество повторов игры: игра продолжается до тех пор, пока не будет запятнан последний из игроков в «городе».

Старший возраст



Отдай хвостик (массовая)

Цель: Формировать умение действовать по сигналу, развивать быстроту, ловкость.

Количество играющих: от 10 до 30 детей.

Описание игры: Все играющие, кроме водящего, засовывают себе сзади за пояс или в боковой карман кончик яркой цветной ленточки длиной 50–70 см. Когда ребята разбегаются в разные стороны по площадке, за ними развеваются их разноцветные «хвостики». Водящий пытается догнать кого-нибудь, чтобы сорвать ленточку.

Количество повторов игры: игра продолжается до тех пор, пока не будет сорвана последняя ленточка. Затем водящий меняется и игра может повторяться.



Старший возраст

Принеси палочку! (командная)

Цель: Формировать умение действовать по сигналу, развивать быстроту, ловкость, закрепление в игровой форме навыков бега,

Количество играющих: от 10 до 30 детей

Описание игры: Для этой спортивной командной игры нужно подготовить две совершенно одинаковые палочки длиной 40 см и толщиной 2–3 см. На своей палочке команда делает какой-либо отличительный знак: рисует черточку или крестик, делает зарубку.

После этого команды меняются палочками. Теперь победа команды в основном зависит от капитанов. Это должны быть самые сильные игроки. Они вместе со своими командами подходят к черте метания и по команде ведущего стараются забросить палочку как можно дальше. Они могут бросать с места или с разбега. Как только палочка, брошенная капитаном соперников, коснулась земли, команда может бежать за ней. Тот, кто первым найдет палочку, бегом несет ее ведущему.

Побеждает команда, которая принесет свою палочку первой. Ведущий должен быть очень внимательным и следить, чтобы команды выбегали за черту лишь тогда, когда их палочка приземлится.

Количество повторов игры: 4-6 раз.



Старший возраст

Жмурки с колокольчиком (массовая)

Цель: Развлечь детей, способствовать созданию у них хорошего, радостного настроения.

Количество играющих: от 5 до 30 детей.

Описание игры: Одному из детей дают колокольчик. Двое – трое других детей – жмурки. Им завязывают глаза.

Ребенок с колокольчиком и другие дети убегают, а жмурки их догоняют.

Если жмурке удастся поймать кого-то из детей, то этот ребенок на время выбывает из игры.

Количество повторов игры: игра повторяется до тех пор пока не будет пойман последний ребенок, затем жмуркой становится тот кого поймали последним.



Пекарь (массовая)

Старший возраст

Цель: Развлечь детей, способствовать созданию у них хорошего, радостного настроения.

Количество играющих: от 5 до 15.

Инвентарь:

* палки;

* жестяная банка (пластиковая бутылка, деревянная чурка и т.д.);

* мел (чтобы расчертить площадку).

Сначала нужно подготовить площадку для игры (примерно 10 на 6 метров). Параллельно короткой стороне площадки через каждые метр-полтора чертятся линии: 1 линия – пешка (солдат); 2 линия – дама; 3 линия – короли; 4 линия – тузы.

От начала площадки до последней линии – зона званий; от последней линии до конца площадки – зона пекаря (царя, попа и т.д.).

На расстоянии 5 метров от последней линии чертится круг, в который ставится рюха (иногда – на кирпич).

Описание игры: Сначала выбирают «Пекаря» и устанавливают очередность сбивания рюхи. Для этого игроки ставят один конец палки на носок стопы, а другой упирают в ладошку, после чего толкают палку вдаль ногой. Чья палка улетела дальше всех, сбивает рюху первым; чья ближе всех – тот «Пекарь».

Старший возраст

«Пекарь» занимает позицию «за банкой», игроки – у первой линии. Далее игроки битой по очереди пытаются выбить рюху. После этого начинается «штурм» – игроки бегут за своими битами и возвращаются обратно в «зону званий». «Пекарь» в это время бежит за рюхой, устанавливает её на место и защищает ее. Но главная его задача – не дать «выкрасть» палку со своей территории. К тому же, он пытается коснуться игроков своей битой и после этого сбить рюху сам.

Тот, кого «Пекарь» коснулся, становится «Пекарем» в следующем коне, а старый «Пекарь» становится игроком.

За каждую сбитую рюху игрок повышается в звании (продвигается дальше по полю и приближался к рюхе).

Количество повторов игры: игра повторяется по желанию детей.



Старший возраст

Шапка-невидимка (массовая)

Цель: Формировать умение действовать по сигналу, развивать быстроту, ловкость.

Количество играющих: от 10 до 30 детей.

Описание игры: Держа руки за спиной, играющие становятся плечом к плечу по кругу. У одного из них в руках «шапка-невидимка» – треуголка, сложенная из листа бумаги. Водящий – в середине круга.

По сигналу участники игры начинают передавать за спиной шапку друг другу, стараясь делать это так, чтобы водящий не знал, у кого она находится. Водящий ходит по кругу и зорко следит за движениями играющих.

Время от времени он останавливается и, указывая на одного из игроков, громко говорит: «Руки!»

Тот, к кому обращается водящий, должен сейчас же вытянуть руки вперед.

Если при этом шапка окажется у игрока, он сменяет водящего.

В минуту опасности нельзя бросать шапку на пол. Нарушивший это правило выходит из игры.

Любой участник игры, когда к нему попадет шапка, может надеть ее себе на голову, если только водящий не обращает на него внимания или находится не очень близко. Секунду покрасовавшись в шапке, надо снять ее и пустить по кругу.

Если водящий запяtnает, когда шапка на голове, придется уступить ему свое место, а самому водить.

Количество повторов игры: от 4-6 раз.



Старший возраст
Игры со скакалкой

Люлька (малая группа)

Цель: Развивать спортивные наклонности детей, умение высоко подпрыгивать, создавать ситуацию веселья и радости.

Количество играющих: 4 – 6 человек.

Описание игры: Это перепрыгивание через длинную верёвку, которую крутят два человека.

Прыгать разными способами - с сомкнутыми ногами, на одной ноге, со скрещёнными ногами, с поворотом при прыжке.



Старший возраст
Игры с мячом

Съедобное - несъедобное (массовая)

Цель: Формировать у детей внимательность, ловкость, быстроту реакции.

Количество детей в игре: от 10 до 30 детей.

Описание игры: Перед игрой участники договариваются о том, какие мячи ловить, какие отбивать.

В данном случае мяч, сопровождаемый названием съедобного предмета, ловится, несъедобного — отбивается.

Играющие встают в ряд, а ведущий — в нескольких шагах перед ними, лицом к ним. У ведущего мяч. Он говорит, напри мер: «Груша!» и кидает мяч игроку, тот должен поймать его.

Если называется несъедобный предмет, игрок должен отбить мяч. Тот, кто не ошибся, продвигается на один шаг вперед. Кто первым дойдет до ведущего, тот и выиграл.

Можно использовать понятия: «живое — неживое», «растения — животные», «горячее — холодное» и т. д.

О том, какая тема будет использоваться, договариваются до начала игры.

Количество повтора игры: по желанию детей.



Старший возраст
Игры с мячом

Я знаю пять имен (массовая)

Цель: Тренировать ребенка в набивании мяча, развивать координацию движений, ловкость, закреплять название имен.

Количество детей в игре: от 10 до 30 детей.

Описание игры: Первый игрок начинает чеканить одной рукой мячик о землю (на манер ведения мяча в баскетболе), приговаривая:

— Я знаю пять имен девочек. Аня - раз, Катя — два, Поля — три, Маша — четыре, Настя — пять.

Игрок должен соблюдать ритм ударов, произнося при одном ударе по мячу одно слово. Если игрок справился с задачей, он переходит к следующей теме, заранее определенной, например:

- Я знаю пять имен мальчиков (названий городов, животных, насекомых, птиц, стран, городов и т.д).

Если игрок сбился, упустил мяч или задумался надолго, то мяч переходит к следующему участнику. Тот начинает сначала.

- Я знаю пять имен девочек.

Для усложнения игры можно ввести условия, что имена не должны повторяться. Когда мяч, сделав круг, вернется к первому игроку, он начинает с той темы, на которой он остановился.

Игра длится до тех пор, пока всем не надоест.

Победителем считается тот, кто успел охватить максимальное количество тем.

Когда мяч делает круг, возвращается к первому участнику, игра для него возобновляется с того места, где он прервался, и так происходит со всеми игроками.



Старший возраст
Игры с мячом

Вышибалы (массовая)

Цель: Развивать умение уворачиваться, ловкость, глазомер, координацию движений.

Количество детей в игре: 12-15 человек.

Описание игры: «Вышибалы» — два игрока — встают с двух сторон площадки. Остальные игроки находятся в центре.

Задача «вышибал» — бросая мяч друг другу, попасть в любого из «центральных» игроков.

Задача игроков – увернуться от летящего мяча. Тот, в кого попали, выходит из игры.

Другие участники могут «спасти» выбывшего игрока, поймав мяч в воздухе (главное условие — не от земли, иначе тоже выбываешь). Когда в команде «центральных» игроков остается один участник, он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет.

Если ему удастся это сделать, все выбывшие возвращаются на прежние места.



Старший возраст
Игры с мячом

Найди мяч (массовая)

Цель: Развивать внимание, умение быстро реагировать на обстоятельства.

Количество детей в игре: от 10 до 30 человек.

Описание игры: Игроки становятся в круг, близко друг к другу, лицом в центр круга. Ведущий выходит на середину круга.

Все дети держат руки за спиной. Одному из них дают мяч среднего размера.

Дети начинают передавать мяч друг другу за спиной. Ведущий старается отгадать, у кого находится мяч. Обращаясь то к одному, то к другому участнику, он говорит: «Руки вверх!».

После этих слов игрок должен сразу поднять руки вверх.

Тот, у кого оказывается мяч, или кто, упустит его, становится ведущим.



Старший возраст
Игры с мячом

Штандер – стоп! (массовая)

Цель: Создавать положительные эмоции, тренировать в быстроте и ловкости.

Количество детей в игре: от 10 до 30 человек.

Описание игры: Выбирается водящий. Он берет мяч и становится в центр круга, который образуют остальные игроки.

Водящий подбрасывает мяч и называет имя любого игрока (например, «Штандер-Паша»).

Тот, чье имя назвали, должен поймать мяч, в это время все остальные разбегаются как можно дальше от него. Как только мяч пойман, игрок кричит: «Штандер-стоп!»

Все замирают на месте. Игрок с мячом выбирает любого игрока, до которого ему нужно будет дотронуться мячом.

Дальше игрок начинает говорить, сколько и каких шагов ему понадобится для того, чтобы достать до игрока.

Шаги могут быть такие:

- * гигантские - шаг на весь размах ноги
- * человеческие - обычные шаги
- * лилипутские - когда пятка одной ноги ставится сразу перед носком другой
- * муравьиные - на носочках делают маленькие шажки (один шажок сразу перед другим)

Старший возраст

- * утиные - шаги впрысядку
- * зонтики - кружок вокруг себя на одной ноге

- * лягушка - прыжок

Интереснее назвать кучу «развлекательных» шажков, чтоб было веселее.

Например: «До Маши 7 гигантских, три зонтика, два лилипутских...»

После того, как названы все шаги, игрок с мячом выполняет их и должен кинуть мяч в сторону загаданного игрока.

Если игрок мяч поймал или увернулся, водящий снова подкидывает мяч вверх и все повторяется сначала.

Если попал, то игрок становится водящим.



Старший возраст
Игры с мячом

Играй, играй, мяч не теряй (массовая)

Цель: Формировать навыки владения мячом, ловкость, мелкую моторику рук.

Количество детей в игре: от 3 до 40 человек.

Описание игры: Дети располагаются на площадке. Каждый играет с мячом, выполняя действия по своему выбору: бросает вверх и о землю, отбивает мяч на месте и в движении; бросает мяч в стену, в корзину.

После сигнала водящего все должны быстро поднять мяч вверх.



Старший возраст
Игры с мячом

Зевака (массовая)

Цель: Развивать внимание, координацию движений, ловкость, прослеживающую функцию глаза.

Количество детей в игре: от 3 до 40 человек.

Описание игры: Дети встают в круг на расстоянии одного шага друг от друга.

У одного из играющих в руках мяч.

Дети хором говорят: «Раз, два, три – игру начни!», ребенок начинает перебрасывать мяч, называя по имени того, кому бросает мяч. Мяч необходимо поймать.

Кто уронил мяч, встает в центр круга и выполняет любое упражнение с мячом.



Старший возраст
Игры с мячом

Белочки – собачки (массовая)

Цель: Развивать ловкость, быстроту реакции, согласованность действий с коллективом детей.

Количество детей в игре: от 10 до 20 человек.

Описание игры: Выбирается один игрок – «собачка» (считалочками либо голосованием).

Далее все игроки становятся в круг, и начинают перебрасывать мяч друг другу.

Задача «собачки» - поймать мяч (перехватить его на лету), для чего приходится изрядно потрудиться, много побегать и попрыгать.

В итоге, когда «собачка» поймала мяч, она имеет право встать в круг к игрокам, а ее место занимает тот игрок, по чьей вине мяч был упущен (тот, кто «неправильно» его кинул или тот, кто не успел поймать).



Старший возраст
Игры с обручем

Раз, два, три, из обруча беги

Цель: Развивать быстроту реакции, ориентировку в пространстве, умение двигаться, не наталкиваясь друг на друга.

Количество детей в игре: от 5 до 30 человек.

Описание игры: Обручи раскладываются по кругу. Дети идут, перешагивая из обруча в обруч.

По сигналу: «Раз, два, три, из обруча беги!» ребята разбегаются по площадке.

После слов «Раз, два, три, в обруч беги!», дети бегут к обручам. В каждом обруче должен быть один ребенок.

При повторении игры количество обручей можно уменьшить, но в конце — положить обручи по количеству детей.



Старший возраст
Игры с обручем

Кошки-мышки (массовая)

Цель: Развивать умение действовать по сигналу, быстроту реакции.

Количество детей в игре: от 5 до 30 детей.

Описание игры: На одной стороне двора или площадки в линию раскладывают обручи на небольшом расстоянии друг от друга — это «норки» для «мышек».

На расстоянии 2—3 м от «норок» — линия, за ней живут «кошки».

По сигналу: «мышки», «мышки» выбегают из норок, бегают по залу. «Кошки» в это время «спят».

По сигналу: «кошки-мышки», «кошки» выбегают из-за линии и стараются поймать «мышек» (осалить рукой). А «мышки» бегут к норкам и запрыгивают в них.

Затем дети меняются ролями.



Старший возраст
Игры с обручем

Парная эстафета «Быстрый змей» (командная)

Цель: Воспитывать в детях дух соревнования, стремление к победе; формировать навык подлезания и прокатывания обруча.

Количество команд: от 2 до 5.

Описание игры: По команде первый игрок пары начинает катить обруч руками вперед, а второй игрок в это время пролезает сквозь обруч сначала в одну сторону, потом в другую.

Докатив обруч до обозначенной линии на другой стороне зала, один игрок берет обруч, и оба бегом возвращаются назад.

Передают обруч следующей паре и встают в конец команды.



Старший возраст
Игры с обручем

Кто быстрее пройдет по дорожке (командная)

Цель: Развивать навыки классификации предметов, умение согласовывать свои действия с речевыми функциями.

Количество команд: от 2 до 5.

Описание игры: Дети делятся на команды. Командам дается задание, например «В обруч смело ты шагай, четко фрукты (страны, имена) называй».

По сигналу дети начинают перешагивать из обруча в обруч и на каждый шаг называют один из фруктов.

Выигрывает тот, чья дорожка окажется длиннее (кто дальше пройдет от линии старта).



Старший возраст
Игры с обручем

Перевези друзей (командная)

Цель: Развивать умение согласовывать свои действия с действиями сверстников, воспитывать в детях дух соревнования.

Количество команд: от 2 до 5.

Описание игры: Дети выстраиваются у старта в колонны. У первых игроков в руках обручи.

По сигналу первый игрок с обручем в руке бежит до стойки, обегает ее, возвращается к старту и забирает игрока под вторым номером. И уже два участника соревнования бегут до стойки, оббегают ее и возвращаются на старт и т. д.

Побеждает та команда, которая быстрее всех перевезла своих друзей.



Старший возраст
Игры с обручем

Справа-слева, впереди — в обруч точно попади (массовая)

Цель: Развивать умение детей ориентироваться на плоскости и в пространстве, отбивать мяч о землю.

Количество детей в игре: 3-5 человек.

Описание игры: Ребенок с мячом становится рядом с обручами разного цвета, лежащими на полу. Водящий даёт указание ребенку выполнить следующие задания:

- Стукни 3 раза мячом в правый обруч.
- Стукни 4 раза мячом в левый обруч.
- Стукни мячом 2 раза перед собой и 4 раза в правый обруч.
- Стукни мячом 3 раза в левый обруч и 4 раза перед собой.



Старший возраст
Игры с предметами

Заря-Зареница (массовая)

Цель: Развивать быстроту реакции, согласованность действий со сверстниками, ловкость.

Количество детей в игре: от 10 до 30 человек.

Описание игры: В центре укрепляется (или один из играющих держит) шест, на котором закреплены разноцветные ленты (длиной около 2 м). Выбирается водящий, который стоит или идёт вокруг играющих, остальные берутся за концы лент и начинают ходить вокруг шеста с песней:

Заря-Зареница – Красная девица,
По полю ходила, ключи обронила,
Ключи золотые, ленты голубые.
Раз, два – не воронь, беги, как огонь!

На слове «огонь» водящий дотрагивается до того, кто оказался напротив него (или кого он себе заранее присмотрел), тот бросает конец своей ленты, и они бегут в разные стороны вокруг играющих.

Кто первый схватит свободную ленту, тот становится в круг, опоздавший остаётся водить.



Старший возраст
Игры с предметами

Удочка (массовая)

Цель: Развивает быстроту реакции, внимание, закреплять прыжки с высоким подниманием ног.

Количество детей в игре: от 10 до 30 человек.

Описание игры: Все участники игры становятся в круг, а водящий – в середине круга со скакалкой (канатом) в руках. Он начинает вращать скакалку так, чтобы та скользила по земле, делая круг за кругом под ногами играющих.

Игроки подпрыгивают, стараясь, чтобы она не задела кого-либо из них. Тот, кто заденет скакалку, становится в середину и начинает вращать скакалку, а бывший водящий занимает его место.

Пойманным игрок становится в том случае, если скакалка коснулась его не выше голеностопа.

Игроки не должны приближаться к водящему во время прыжков.

При другом варианте этой игры задевший верёвку игрок выбывает из игры.

Победителями становятся 2-3 последних игрока, которых не задела скакалка.



Старший возраст
Игры с предметами

Резиночки (малая группа)

Цель: Развивать вестибулярный аппарат, координацию, внимательность. Учить тренироваться, побеждать, достойно проигрывать, прыгать выше всех, мальчикам дружить с девочками, даже если в данную минуту они соперницы.

Количество детей в игре: 3-4 человека.

Описание игры: Главный атрибут этой игры для девочек — бельевая резинка. Идеальное количество играющих — 3-4 человека.

Каждая участница выполняет прыжковые фигуры и комбинации на разной высоте: от уровня щиколоток (прыгают «первые») до уровня шеи (прыгают «шестые»).

Как только прыгунья ошибается, на ее место встает другая участница, а допустившая ошибку девочка надевает на себя резинку.

Если игроков четверо, пары меняются местами, когда оба игрока из одной пары поочередно допускают ошибки.



Старший возраст
Игры с предметами

Классики (малая группа)

Цель: Развивать ловкость, меткость, умение концентрироваться и знание цифр.

Количество играющих: 4-5 человек.

Описание игры: Требуется мелки, асфальтовая площадка и камушек (или шайба).

Рисуешь мелком клеточки с цифрами в определенной последовательности, и можно прыгать хоть в одиночку.

Главное — попасть камнем в клетку, допрыгать до нее на одной или двух ногах и вернуться обратно тем же путем.

Самым удачливым игроком считается тот, кому удастся пройти весь путь от единички до десятки.

Количество игроков в «классики» может быть любое.



Старший возраст
Игры с предметами

Красное знамя (командная)

Цель: Развивать быстроту реакции, ловкость, стремительность, способность следить за манипуляциями окружающих игроков.

Количество команд: 2-4.

Описание игры: Дети делятся на команды, разделённые чертой.

У каждой команды очерчен небольшой полукруг вдали от черты.

В этом полукруге лежит палка – красное знамя.

Задача противника сводится к тому, чтобы захватить это красное знамя и перенести на свою часть поля.



Старший возраст
Игры с предметами

Я садовником родился (массовая)

Цель: Развивать память, внимание, готовность отвечать за свои поступки, вести диалог.

Количество играющих: от 5 до 20 детей.

Описание игры: Каждый игрок выбирает себе имя - название цветка и сообщает его «садовнику»-водящему и другим игрокам. Водящий произносит считалочку: «Я садовником родился,

Не на шутку рассердился,

Все цветы мне надоели, кроме...»

И называет «имя» (название цветка) одного из игроков. Происходит диалог между водящим и игроком. Игрок произносит название одного цветка из тех, что есть в команде. Участник, чье имя прозвучало, должен откликнуться. Диалог продолжается. Тот, кто ошибся: например, не отреагировал на свое имя, перепутал название цветов, - отдает фант (любую свою вещь).

В конце игры фанты разыгрываются. «Садовник» отворачивается, вещь достают и спрашивают водящего: «Что делать этому игроку?»

«Садовник» назначает задание (попрыгать на одной ноге, присесть, спеть, рассказать стихотворение и т.д.) - игрок «отрабатывает» фант и забирает свою вещь.



Старший возраст
Игры с предметами

Горячая картошка (массовая)

Цель: Развивать ловкость, быстроту реакции, умение бросать и ловить мяч, координацию движений, внимание.

Количество играющих: 10 – 30 человек.

Описание игры: Все игроки становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч, отбивая его. Если кто-то из игроков мяч не отбил, он садится на корточки в центр круга («котел»). Игра продолжается.

Любой игрок по желанию может выручить «провинившихся». Для этого он, отбивая мяч, старается попасть им по сидящим в центре круга. «Освобожденный» (тот, кого коснулись мячом) вновь принимает участие в игре. Сидящие внутри круга стараются поймать летящий мимо мяч.

Важно - при этом нельзя вставать с корточек в полный рост, можно только пытаться подпрыгнуть, не вставая в полный рост. Если кому-то из игроков это удалось, то все «наказанные» возвращаются в игру, а игрок, бросивший мяч, занимает их место.

Для игроков помладше - то же самое, но мяч можно не отбивать, а ловить в две руки и быстро (!!! - картошка же горячая, обожжемся !!!) перекидывать следующему игроку.

Если кто-то замешкался - тоже идет в круг «провинившихся».