

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное  
учреждение высшего образования  
«Южно–Уральский государственный  
гуманитарно–педагогический университет»

## **Подвижные игры в системе физического воспитания студентов**

Методические рекомендации  
для студентов всех направлений подготовки ЮУрГГПУ

Челябинск  
2021

ББК 75.55

УДК 796.3 (06)

П 44

**Подвижные игры:** метод. рекомендации / сост. О.А. Комиссарова, М.В. Шапошникова. – Челябинск, 2021. – 82 с.

Методические рекомендации предназначены для сопровождения самостоятельной работы студентов, обучающихся по направлениям подготовки: 44.03.02 Специальное дефектологическое образование; 39.03.02 Социальная работа; 44.03.05 и 44.0301 Педагогическое образование.

Методические рекомендации могут быть использованы в работе учителей физической культуры, инструкторов по физической культуре дошкольных образовательных учреждений, тренеров.

В них раскрыты вопросы содержания подвижных игр, организация и методика их проведения.

Игры классифицированы по содержанию, возрасту и погодным условиям (игры с элементами строевых упражнений, игры с бегом, прыжками, игры с метаниями, эстафеты и т.д.).

Для каждой игры имеется описание, методика организации и подведение итогов.

Рецензенты: О.В. Байгужина, кандидат биологических наук  
Е.А. Кашигина, руководитель физ.воспитания,  
председатель ПЦК <<Физ.культура и БЖД>>

## ОГЛАВЛЕНИЕ

|  |    |
|--|----|
| ВВЕДЕНИЕ   | 4  |
| 1. ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ  |    |
| 1.1. История возникновения и развития                    | 6  |
| 1.2. Значение и комплексность подвижных игр              | 9  |
| 1.3. Возрастные и погодные особенности подвижных игр     | 11 |
| 2. МЕТОДИКА ПРОВИДЕНИЯ И ОБУЧЕНИЯ ИГРЫ                   |    |
| 2.1. Выбор, подготовка мест, объяснение игры             | 14 |
| 2.2. Педагогические условия организации и провидения игр | 18 |
| 2.3. Игробанк  | 22 |
| 3.ТЕМЫ РЕФЕРАТИВНЫХ РАБОТ                                | 59 |
| 4.БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК                               | 60 |

## ВВЕДЕНИЕ

Целью освоения данной дисциплины является достижение общей физической подготовленности, формирование физической культуры личности, потребности и способности методически обоснованно и целенаправленно использовать средства физической культуры для обеспечения профессиональной физической и психофизиологической надежности и обладать компетенциями, необходимыми для самоутверждения, социальной мобильности и устойчивости на рынке труда. Учебный материал программы предусматривает решение основных задач физического воспитания студентов:

- понимание социальной роли физической культуры личности;
- приобретение студентами знаний о биологических основах физической культуры;
- приобретение знаний об основах теории и методики физического воспитания и спортивной тренировки;
- формирование убежденности в необходимости;
- регулярных занятий физической культурой и спортом, и мотивированного отношения к здоровому образу жизни; понимание особой важности физических упражнений для работников интеллектуального труда.

В результате освоения программы у выпускника должны быть сформированы компетенции, установленные программой.

Игра – исторически сложившееся общественное явление, самостоятельный вид деятельности, свойственной человеку. Игра может быть средством самопознания, развлечения, отдыха, средством физического и общего социального воспитания, средством спорта. Игры являются сокровищницей человеческой культуры. Огромно их разнообразие. Они отражают все области материального и духовного творчества людей. Естественно, что изучением игр занимались и занимаются многие отрасли знаний: история, этнография, антропология, педагогика, теория и методика физического воспитания и др.

Игры, используемые для физического воспитания, очень разнообразны. Их можно разделить на 2 большие группы: подвижные и спортивные. Спортивные игры – высшая ступень развития подвижных игр. Они отличаются от подвижных едиными правилами, определяющими состав участников, размеры и разметку площадки, продолжительность игры, оборудование и инвентарь и др., что позволяет проводить соревнования различного масштаба. Соревнования по спортивным играм носят характер спортивной борьбы и требуют от участников большого физического напряжения и волевых усилий.

В игровой деятельности детей объективно сочетаются два очень важных фактора: с одной стороны, дети включаются в практическую деятельность, развиваются физически, привыкают самостоятельно действовать; с другой стороны — получают моральное и эстетическое удовлетворение от этой деятельности, углубляют познания окружающей их среды. Все это в конечном итоге способствует воспитанию личности в целом.

Таким образом, игра — одно из комплексных средств воспитания: она направлена на всестороннюю физическую подготовленность (через непосредственное овладение основами движения и сложных действий в изменяющихся условиях коллективной деятельности), совершенствование функций организма, черт характера играющих.

Главным признаком, отличающим большинство игр, является их сознательный характер. Перед играющим всегда ставится цель – выполнение какой либо конечной задачи игры, т.е. получение результата, хотя и в рамках определенных способов его достижения, но таких, которые позволяют самим играющим выбирать пути, находить сообразно своим возможностям новые решения в зависимости от постоянно меняющейся ситуации.

# ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

## 1.1 История возникновения и развитие

Понятие «игра» включает в себя множество различных форм игрового фольклора, каждая из которых, в конечном счете, способствует всестороннему развитию детей: физическому, психическому, умственному. Подвижная народная игра является той разновидностью игрового фольклора, преимущественная ориентация которой заключается в активизации двигательной деятельности.

Первоначально игра отображала только трудовые или бытовые действия. Позже это понятие расширилось и в него вкладывалось уже более широкое содержание.

Начальный этап становления подвижных игр характеризуется подражательными действиями, имитирующими собирательство и охоту (как наиболее древние формы человеческой деятельности). Поэтому характерным является то, что фольклорные фонды всех народов содержат подвижные игры, связанные как с образами и повадками птиц, животных, так и с ловлей их (белорусская игра «Волк», все аналоги русских игр «Волк и овцы», «Гуси–лебеди», «Прыгающие воробышки», «Лиса и куры» и т.п.; эстонские «Стрельба в тетерева» и «Ужение ерша»; литовские «Скачки лис» и «Ловля куропаток»; таджикские «Нах–чирш и кор» и «Шикер бо шоин» и др.).

Множество игр уже отдифференцированы от трудовых действий. К таким играм относятся, например, белорусские игры «Што робиш» и «У шашу», литовские «Кнут», «Табалас», эстонские и латвийские «В сапожника», «В рыболова» и др., украинские – «Баштан» и «Маковочка», «Пекарь», армянские «Вар» и «Гунз» и другие, отражающие локальные условия историко–экономического развития общества.

Если в историческом плане подвижная игра представляет собой подражание выполнению какого-либо трудового, бытового или военного действия, то в настоящее время такое действие не всегда осознается играющими. Дети выбирают игру сообразно опыту сверстников или взрослых, но это не исключает, а предполагает, что в нее постоянно вносится творчество самих играющих, их небольшой, но все же определенный жизненный опыт. Вместе с тем происходит постепенное абстрагирование, частично связанное с состязательным характером, стремлением проявить превосходство в тех или иных двигательных действиях, в физических качествах и т.д. Именно поэтому состязательный характер подвижных игр способствовал тому, что определенная часть их легла в основу формирования спортивных игр. Надо отметить, что развивающийся спорт также оказывал влияние на народные игры (в некоторые из них стали включаться отдельные элементы спорта, в ряде игр стал применяться спортивный\* инвентарь).

Таким образом, родившись на основе различных трудовых операций и отображая их, используя в качестве инвентаря приближенные копии орудий труда, игры способствуют формированию действий, которые необходимы для самостоятельного изготовления игрового инвентаря.

Поэтому в народных подвижных играх с использованием предметов ярче всего проявляется взаимосвязь прикладности с трудовым воспитанием.

Любая народная игра, попадая в иную – среду, в зависимости от условия бытования либо получает дальнейшее развитие, либо трансформируется в новый вариант с сохранением основного сюжета.

Убедительным примером, отражающим исторический ход развития игры, является русская игра «Городки». В сущности, под этим названием понимается множество игр с метанием биты в деревянные чурки, имеющих целью захват «городов» (очерченной площадки).

У разных народов наблюдается большое количество однотипных игр, представляющих модификации, которые складывались применительно к локальным условиям (например, «Русская лапта», сходная с литовской игрой

«Муштукас»). Благодаря этому у многих из живущих поблизости сохранились формы подвижных игр и физических упражнений, дающие возможность проследить за отдельными этапами развития той или иной игры (например, конная игра «Козлодрание» у казахов называется «Кок–пар», у киргизов — «Улактарыш», у узбеков — «Улак», у таджиков — «Бузкаши»). Вместе с тем, например, у народов Кавказа наблюдаются отдельные элементы, указывающие на длительность сохранения местных традиций, (например, грузинские игры «Дарбева», «Лахти», армянские «Ероцик», «Вагана–хах»).

Принадлежность игры к тому или иному этнографическому району или региону, видимо, следует определять по наибольшей полноте сохранения первоначальной игровой канвы. В одних случаях игра сохранилась более полно, в других — частично, в третьих, же изменилась настолько, что лишь пристальное изучение сюжета может дать ключ к отысканию некоторых сторон истоков. Встречаются нетипичные игры, часть которых со временем настолько адаптировалась к местным условиям, что появилась местная терминология («Лапта», «Альчики» и др.).

Следует остановиться еще на одной черте игр в связи с различной структурой бытового устройства у народов в прошлом. Общественные обязанности, как известно, выполняли тогда мужчины, на женщин же был возложен большой круг семейных забот, что и проявилось в содержании игр. Если мужское население тяготело к состязательным, то женское — больше к сюжетным играм хозяйственного характера, пляске и танцам. Поскольку подвижные игры рассматриваются с точки зрения средств физического воспитания, то, естественно, интересна и эволюция изменения характера и содержания их в возрастном аспекте.

Анализ формы и содержания народных подвижных игр показывает диалектику тесной взаимосвязи ее национальной и интернациональной сторон. Национальная форма подвижных игр выражается в том, что она по своему происхождению и развитию является характерной для конкретной нации, определена общественно–историческим ее развитием, своеобразием



быта, особенностью психического склада и т.д. Получив распространение за пределами своей страны (несмотря на то, что для данной нации эта игра продолжает оставаться национальной), она становится международной.

В культурно–историческом развитии любого народа игра являлась важным фактором воспитания в процессе первоначальной подготовки людей к жизни. В основе этой подготовки лежали особенности взаимоотношения с окружающей средой.

Игра вводит ребенка в жизнь, в общение с окружающими, с природой, способствует приобретению знаний, трудовых навыков, совершенствованию двигательной деятельности.

Поскольку обширная и разнообразная по тематике игровая деятельность во многом отображает конкретные формы объективной действительности, то, следовательно, в ней на протяжении исторического развития проявляются такие важнейшие факторы преобразований, как конкретный для данного народа жизненный уклад, мировоззрение, степень культурного развития, межнациональные культурные связи и многое другое.

В условиях современной цивилизации в связи с резким снижением двигательной активности человека возрастает роль систематических занятий физическими упражнениями, подвижными играми.

Особое значение народных подвижных игр заключается в том, что они широко доступны людям самого разного возраста. Подвижные игры, несмотря на огромное разнообразие, связанное с этническими и другими особенностями, так или иначе отражают такие общие характерные черты, присущие этой форме деятельности, как взаимоотношение играющих с окружающей средой и познание реальной действительности. Целенаправленность и целесообразность поведения при достижении намеченной цели, связанного с внезапно возникающими и постоянно изменяющимися условиями, потребностью широкого выбора действий, требуют проявления творческих способностей, активности, инициативы. Все это с методической точки зрения характеризует подвижную игру как

многоплановое, комплексное по воздействию, педагогическое средство воспитания.

## **1.2. Значение и комплексность подвижных игр.**

Комплексность выражается в формировании двигательных навыков, развитии и совершенствовании жизненно важных физических, умственных и морально-волевых качеств. Однако такое разностороннее воздействие не препятствует избирательной направленности в использовании народных подвижных игр.

Наличие соревновательного элемента в естественных видах движений позволяет использовать народные подвижные игры для подготовки к занятиям спортивными играми. Правильный отбор и руководство играми приобретают решающее значение в воспитании у занимающихся чувства коллективизма, активности, инициативы, сознательной дисциплинированности; настойчивости в достижении поставленной цели, смелости.

Широта воспитательного воздействия народных подвижных игр, естественно, предъявляет и определенные методические требования к их проведению. Наиболее общими из них являются: соответствие игр образу жизни людей, их психическому складу, уровню культуры, традициям; соответствие сложности сюжета и содержания уровню развития, уровню знаний, умений, навыков и физических качеств занимающихся, их возрасту; соответствие задачам воспитания, образования, развития и, наконец, условиям, отвечающим успешному осуществлению педагогического процесса.

Гибкое применение известных принципов классификации предоставляет педагогам широчайшие возможности для рационального использования сокровищницы народного игрового фольклора, будь то задача преимущественного развития физических качеств или формирования и совершенствования координированных и экономных движений, образования умения быстро входить в нужный ритм и темп физической деятельности, ловко, быстро и целесообразно выполнять разнообразные двигательные задачи, определенным образом отвечающие требованиям, которые

предъявляет жизненно практическая деятельность. Разнообразие двигательных действий в народных подвижных играх содействует нормальному физическому развитию, укреплению здоровья занимающихся.

Педагогические наблюдения и эксперименты, заключавшиеся во включении в школьную программу преимущественно народных подвижных игр, физических упражнений и проведении уроков на их основе, показали прежде всего активизацию отношения учащихся к этим занятиям, более быстрое овладение двигательными навыками, улучшение дисциплины, повышение заинтересованности родителей в школьных занятиях детей физической культурой и спортом в целом. Подвижные игры имеют оздоровительное, воспитательное и образовательное значение и легко доступны для семейной физкультуры.

Почти в каждой игре присутствует бег, прыжки, метания, упражнения на равновесие и т.д. В играх воспитываются основные физические качества ребенка, такие как сила, быстрота, выносливость и совершенствуются разнообразнейшие двигательные умения и навыки.

Игра является одним из важнейших средств физического воспитания детей дошкольного возраста. Она способствует физическому, умственному, нравственному и эстетическому развитию ребенка. Разнообразные движения и действия детей во время игры при умелом руководстве ими эффективно влияют на деятельность сердечно-сосудистой и дыхательной систем, способствуют укреплению нервной системы, двигательного аппарата, улучшению общего обмена веществ, повышению деятельности всех органов и систем организма человека, возбуждают аппетит и способствуют крепкому сну. С помощью подвижных игр обеспечивается всестороннее физическое развитие ребенка.

Во время игр у дошкольников формируются и совершенствуются разнообразные навыки в основных движениях (беге, прыжках, метании, лазаний и др.) Быстрая смена обстановки в процессе игры приучает ребенка использовать известные ему движения в соответствии с той или иной ситуацией. Все это положительно сказывается на совершенствовании двигательных навыков.

Игра есть первая деятельность, которой принадлежит большая роль в формировании личности. В играх дети отражают накопленный опыт, углубляют, закрепляют своё представление об изображаемых событиях, о жизни. Ребёнок, как и взрослый, познаёт мир в процессе деятельности. Занятие играми обогащают участников новыми ощущениями, представлениями и понятиями. Игры расширяют круг представлений, развивают наблюдательность, сообразительность, умение анализировать, сопоставлять и обобщать виденное, на основе чего делать выводы из наблюдаемых явлений в окружающей среде. В подвижных играх развиваются способности правильно оценивать пространственные и временные отношения, быстро и правильно реагировать на сложившуюся ситуацию в часто меняющейся обстановке игры. Большое образовательное значение имеют подвижные игры, проводимые на местности в летних и зимних условиях: в пионерских лагерях, на базах отдыха, в походах и экскурсиях. Игры на местности способствуют образованию навыков, необходимых туристу, разведчику, следопыту.

Велико также значение подвижных игр в воспитании физических качеств: быстроты, ловкости, силы, выносливости, гибкости. Игры воспитывают у детей чувства солидарности, товарищества и ответственности за действие друг друга. Правила игры способствуют воспитанию сознательной дисциплины, честности, выдержки, умению «взять себя в руки» после сильного возбуждения, сдерживать свои эгоистические порывы.

### **1.3. Возрастные и погодные особенности подвижных игр**

Проводить игры можно в любое время года, на открытом воздухе. Продолжительность игры с детьми от 3 до 6 лет зависит от ее интенсивности и сложности двигательных движений, особенностей физического развития ребенка, состояния его здоровья, и в среднем может составлять 10–20 минут. Нагрузка может дозироваться следующими приемами: уменьшением или увеличением числа играющих; продолжительностью игры по времени; размеров игровой площадки; количества повторений; тяжести предметов и наличия перерывов для

отдыха. По окончании игры необходимо поощрить малыша, отметив его ловкость, силу, инициативу.

В связи с морфофункциональными особенностями организма ребенка в возрасте 2–4 года, гимнастика для детей этого возраста должна характеризоваться разнообразием движений и использованием большого числа динамических упражнений. Для этих упражнений характерно чередование напряжения мышц и их расслабление, которое благоприятствует току крови, в связи с чем, они менее утомительны, чем статические упражнения

Особую радость малышам доставляют упражнения, облеченные в форму игр. Родителям вполне доступно дома, во дворе, на даче или на прогулке проводить подобные игры, во время которых дети приобретают жизненно важные навыки, развиваются физически. Со временем физические упражнения становятся для детей любимой игрой, в которой все интересно: и новые достижения, и состязательность игр, и участие родителей. Всякая нагрузка начинает восприниматься легко и с любопытством, даже холодная нагрузка, без которой невозможно закаливание.

В прохладную погоду целесообразно проводить игры средней и большой подвижности, так как движения ребенка ограничены из-за теплой одежды. В осенне-зимний период наиболее доступны для младших дошкольников игры, во время которых они бегают, подпрыгивают, метают и прокатывают мячи («Лошадки», «Прокати мяч» и др.).

Летом игры, в которых есть бег и прыжки, лучше всего проводить во время утренней прогулки или после полудня, когда температура воздуха снижается. Перед дневным сном игры большой подвижности во избежание перевозбуждения детей не проводятся. На свежем воздухе можно проводить игры любой подвижности с бегом в разных направлениях, с метанием мяча на дальность и в цель, с прыжками. Чтобы лучше освоить игру рекомендуется наиболее сложные моменты объяснять показом некоторых движений. Подробное объяснение правил оправдано лишь в том случае, когда игру проводят впервые. При ее повторении

напоминают только основное содержание. В том случае, если известную ребенку игру усложняют, ему объясняют дополнительные правила и способы выполнения.

Интерес детей вызывает также воображаемая ситуация, представленная им в яркой образной форме и связанная с необычными условиями, в которых они должны действовать.

Например, приключения во время «путешествия» по реке. Эти условия побуждают детей находить новые для них характеристики движений. Любую игру нужно проводить живо и интересно. Только тогда она будет эффективным средством физического воспитания.

С детьми трех–четырёх лет игры проводят на понятном и близком им материале. Дошкольников привлекает главным образом сам процесс движения: им интересно бегать, догонять, бросать предметы, искать их. Для них подбирают игры с одним – двумя основными движениями. Важно учесть и то, что в этом возрасте ребенок плохо владеет движениями: часто теряет равновесие, падает, прилагает значительные усилия во время выполнения физических упражнений. Игры для младших дошкольников подбирают простые, с обязательным чередованием движений и отдыха. Содержание их составляют посильные и интересные задания («Догони мяч», «Беги ко мне» и др.). Основными движениями в этих играх являются кратковременный бег и ходьба с последующим отдыхом. Ходьба, бег, несложные прыжки — наиболее доступные движения для малышей. Продолжительность игры средней и большой подвижности для детей трех–четырёх лет не должна превышать 6—8 минут.

Дети пяти лет проявляют большой интерес к играм с динамичными движениями (бег, прыжки, упражнения в лазании, равновесии и т.д.). Им нравится догонять друг друга, убегать от водящего. Постепенно они начинают интересоваться результатами своих действий: попасть мячом в цель, легко перепрыгнуть через «ручеек». Однако не рекомендуют проводить игры со сложными видами движений (прыжки, лазание) до тех пор, пока дошкольники не овладеют ими. Вначале их учат правильно выполнять движение, а затем проводят игру, где это движение ведущее. Общая продолжительность

подвижной игры для детей этой возрастной группы составляет не больше 8 - 10 минут. В этом возрасте детей нужно постепенно обучать правилам таких спортивных игр как бадминтон, пляжный волейбол, баскетбол, мини-футбол. Дети, как правило, с восторгом играют с родителями в эти игры, приобретая определенные навыки, и знакомятся с упрощенными правилами этих игр, что пригодится им при общении с подростками во дворе и в школе.

Более высокая двигательная подготовленность детей шести лет дает возможность шире использовать в играх разнообразные движения (броски и ловлю мяча в игре «Подбрось и поймай», метание колец в игре «Серсо», прыжки в игре «Поймай мотылька» и т.д.). Для детей этого возраста большое значение имеют игры с мячом, скакалкой, обручем, флажками.

В системе физического воспитания детей семи лет подвижным играм отводится значительное место. Характерной особенностью поведения детей данного возраста в игре является большая их самостоятельность. Они сами определяют элементарные правила, по своему желанию могут их изменять. Содержание игр часто бывает связано с использованием разнообразного инвентаря, что побуждает детей к определенным действиям: скакалка — к прыжкам, мяч — к метанию в цель, подбрасыванию или прокатыванию.

Общая продолжительность игры составляет 12—15 минут. Физическую нагрузку регулируют размерами дистанции, которую пробегают дети, уменьшением или увеличением количества преодолеваемых препятствий, усложнением правил, введением кратковременных пауз для отдыха или анализа ошибок.

Учитывая то, что зимой движения ребенка ограничены, нагрузку уменьшают или увеличивают перерывы между повторениями игры. То же самое делают летом при высокой температуре воздуха.

Игра — исключительно ценный способ вовлечения ребенка в двигательную деятельность. На основе положительных эмоций, связанных с понятным, близким сюжетом, и доступности движений у малыша постепенно появляется желание

участвовать не только в играх, но и в упражнениях во время занятий и самостоятельной деятельности.

Подвижные игры, как средство и метод физического воспитания, широко применяется в школе на уроках и во внеклассных занятиях. В соответствии со школьными программами по физической культуре подвижные игры проводятся на уроках физкультуры в 1–8 классах в сочетании с гимнастикой, лёгкой атлетикой, спортивными играми борьбой или лыжами. Подвижные игры на уроках физической культуры используются для решения образовательных, воспитательных и оздоровительных задач в соответствии с требованиями программы. В играх на уроках физкультуры в отличие от других форм занятий главное внимание надо обращать на образовательную и оздоровительную стороны игры, а также на воспитание физических качеств. Сложное движение, включённое в игру, предварительно осваивается с занимающимися с помощью специальных упражнений. Подвижные игры применяются в подготовительном, соревновательном и переходном периодах тренировки, но объём их, характер и методика их использования изменяется в соответствии с задачами каждого этапа тренировки. Если вся основная часть урока посвящена играм, то более подвижные игры чередуются в ней с менее подвижными, причём подбираются игры различные и по характеру движений. Методика проведения подвижных игр на уроках физкультуры специфична в связи с их кратковременностью и необходимостью сохранить соответствующую плотность урока. Включая в игры тот или иной элемент спортивной техники, важно следить, чтобы основная структура движения в ходе игры не нарушалась.

Роль подвижных игр в системе физического и спортивного воспитания огромна. Подвижная игра, как и любая другая сопровождает человека все его детские годы, подвижные игры не только укрепляют здоровье и развивают организм, но они также являются средством культурно – нравственного воспитания и приобщения человека к обществу. Национальные подвижные игры прививают ребенку культурное наследие его окружающего общества, подготавливают к выходу в большой мир.



## **2. МЕТОДИКА ОБУЧЕНИЕ И ПРОВИДЕНИЯ ИГР**

### **2.1 Выбор, подготовка мест, объяснение игры**

Выбор игры, прежде всего, зависит от задачи, поставленной перед уроком. Определяя её, руководитель учитывает возрастные особенности детей, их развития, физическую подготовленность, количество детей и условия проведения игры.

В подвижных играх может участвовать от 3–х до 300 человек.

При выборе игры надо учитывать форму занятий (урок, перемена, занятие отряда, праздник, прогулка). Если на уроке и перемене время ограничено, то время прогулки не ограничено; задачи и содержание игр на перемене иные, чем на уроке; на празднике используются главным образом массовые игры, в которых могут принимать участие дети разного возраста и подготовки.

Выбор игры непосредственно зависит от места её проведения. В небольшом зале или коридоре проводятся игры с линейным построением, игры, в которых участвуют поочерёдно. Во время прогулок и экскурсий за город используются игры на местности.

При проведении игр на воздухе необходимо учитывать состояние погоды. Если температура воздуха низкая, то все участники должны действовать активно, в жаркую погоду лучше использовать малоподвижные игры, в которых участники выполняют игровое задание поочерёдно.

Выбор игры зависит также от наличия пособий; из-за их отсутствия и неудачной замены игра может не состояться

#### **Подготовка места для игры**

Для проведения игр на воздухе необходимо выбрать ровную зелёную площадку, лучше всего её делать прямоугольной формы, шириной не менее 8 м и длиной не менее 12. Желательно, чтобы на расстоянии 2 м от поля были расположены скамейки.

Зимой площадку для игр надо очистить от снега и окружить снежным валом или ледяной дорожкой, которую можно использовать для катания на коньках.

При проведении игр в помещении надо предусмотреть, чтобы в помещении не было посторонних предметов, мешающих движению играющих. Оконные стёкла и лампы следует закрыть сетками. Перед проведением игр помещение надо проветрить и протереть пол влажной тряпкой.

Перед проведением игр на местности руководитель обязан заранее хорошо ознакомиться с местностью и наметить условные границы для игры.

### **Объяснение игры**

Успех игры в значительной мере зависит от её объяснения. Приступая к объяснению, руководитель обязан ясно представить себе всю игру.

Рассказ должен быть кратким. Исключение составляют игры в младших классах, которые можно объяснять в сказочной, увлекательной форме.

Рассказ должен быть логичным. Рекомендуется придерживаться следующего плана изложения:

- 1) название игры;
- 2) роль играющих и их места расположения;
- 3) ход игры;
- 4) цель игры;
- 5) правила игры.

Рассказ не должен быть монотонным. В рассказе не следует употреблять сложных терминов. Новые понятия, новые слова необходимо объяснять.

Для лучшего усвоения игры рассказ рекомендуется сопровождать показом. Он может быть неполным или полным. При объяснении надо учитывать настроение учащихся. Заметив, что их внимание ослабло, руководитель должен сократить объяснение или оживить его.

Содержание игры подробно объясняется только тогда, когда участники играют в неё впервые, при повторениях игры следует напомнить только основное содержание.

## **Распределение на команды**

- Играющие распределяются по усмотрению руководителя в тех случаях, когда нужно составить команды, равные по силам (при проведении сложных спортивных игр).

- Играющие распределяются на команды путём расчёта.: стоят в шеренгу, рассчитываются на первый–второй; первые номера составят одну команду, вторые – другую. Это наиболее быстрый способ, им чаще всего пользуются на уроках физической культуры. Но при данном способе разделения команды не всегда равны по силам.

- Разделение путём фигурной маршировки или расчёта движущей колонны. В каждом ряду должно быть столько человек, сколько требуется команд для игры. Состав команд при этом способе бывает случайным и часто не равным по силе.

- Распределение на команды по стовору. Дети выбирают капитана, разделившись на пары, стовариваются кто кем будет, и капитаны выбирают их по названиям. При таком распределении команды почти всегда равны по силам. Его можно применять только в тех случаях, когда игра не ограничена по времени.

- Распределение по назначению капитанов. Дети выбирают 2–х капитанов, которые по очереди выбирают игроков себе в команду. Этот способ довольно быстрый, и команды по силам бывают равны. Отрицательной стороной является то, что слабых игроков капитаны берут неохотно, что часто приводит к обидам и ссорам.

- Постоянные команды могут быть не только для спортивных игр, но и для сложных подвижных игр и игр–эстафет.

### **Выбор капитанов команд**

Капитаны – непосредственные помощники руководителей. Они организуют и размещают участников, распределяют их по силам и отвечают за дисциплину игроков в процессе игры.

Капитанов выбирают сами играющие или назначает руководитель. Когда капитана выбирают играющие. Они приучаются оценивать друг друга по достоинству и, выражая доверие своему товарищу, побуждают его к большей ответственности. Если играющие недостаточно хорошо организованы или плохо знают друг друга, то командира назначает руководитель. Иногда он назначает капитанами пассивных игроков, способствуя тем самым воспитанию необходимых черт характера. В постоянных командах капитаны периодически переизбираются.

### **Выделение водящих**

Желательно, чтобы в роли было возможно больше детей. Выделить водящих можно разными способами:

- По назначению руководителя. Руководитель назначает водящего, учитывая его роль в игре. Плюс этого способа заключается в том, что быстро выбран наиболее подходящий водящий. Но при этом подавляется инициатива играющих. Руководитель назначает водящего в том случае, когда дети не знают друг друга. При назначении руководитель должен кратко объяснить свой выбор.
- По жребию. Путём расчёта, метания и другими способами. Часто используют способ считалки, метания – водит тот, кто дальше бросит палку, камень, мяч и пр. Этот способ требует много времени.
- По выбору играющих. Этот способ хорош в педагогическом отношении, он позволяет выявить наиболее достойных ведущих. Хорошо устанавливать очерёдность в выборе ведущего, чтобы каждый участник побывал в данной роли. Это содействует воспитанию организационных навыков и активности.
- По результатам предыдущих игр. Об этом надо сообщить участникам заранее, чтобы они стремились проявлять в игре необходимые качества.

Перечисленные способы выбора водящих надо чередовать в зависимости от поставленной задачи, условий занятий, характера и количества играющих и их настроения.

### **Дозировка в процессе игры**

В подвижных играх трудно учесть возможности каждого участника, его физическое состояние в данное время. Следовательно, не рекомендуются чрезмерные мышечные напряжения. Надо обеспечить оптимальные нагрузки. Интенсивные нагрузки следует чередовать с отдыхом.

Надо учитывать, что, с увеличением эмоционального состояния играющих нагрузка в игре увеличивается. Играющие, увлечённые игрой, теряют чувство меры, желая превзойти друг друга, не рассчитывают своих возможностей и перенапрячься. Необходимо приучать детей контролировать и регулировать свои действия в игре. Нагрузку младшим школьникам надо увеличивать постепенно, нежели старшим. Иногда следует прервать игру, хотя играющие ещё не почувствовали потребности в отдыхе.

Можно устраивать кратковременные перерывы, используя их для разбора ошибок, подсчёта очков, уточнения правил, сокращать дистанции, уменьшать число повторений. Можно увеличивать подвижность участников игры, дополняя препятствие, увеличивать дистанции.

Желательно, чтобы все играющие получали примерно одинаковую нагрузку. Поэтому удалять из игры проигравших можно только на очень короткое время.

Продолжительность игры, проводимой на открытом воздухе, зависит также от состояния погоды. В зимних играх на открытом воздухе занимающиеся должны интенсивно выполнять движения без перерывов. Нельзя давать играющим сильные нагрузки с последующим отдыхом, чтобы не вызвать испарину, а затем быстрое охлаждение. Зимние игры должны быть кратковременными.

Направление в игре зависит от размера площадки, и чем она больше, тем больше направлений получают участники.

## **2.2. Педагогические условия организации и проведения подвижных игр**

### **Учёт индивидуальных особенностей детей:**

В каждой возрастной группе есть, по крайней мере, три типа детей, которые по-разному ведут себя во время любой деятельности, в том числе игровой, и соответственно требуют разного подхода.

**Дети первого типа очень активны, подвижны, склонны к сильному возбуждению:**

Они охотно принимают любую новую игру, с энтузиазмом включаются в неё и стремятся взять на себя активную роль. Для таких детей наиболее трудным оказывается выполнение правил, сдерживающих их спонтанную активность: дожидаться своей очереди, не двигаться до определённого сигнала, уступить главную роль или привлекательный предмет другим. Часто они не обращают внимания на сверстников и заняты демонстрацией собственных возможностей.

С детьми этой группы можно организовать игры, в которых необходимо выполнить достаточно сложные для дошкольника действия («Черепашка-путешественница») либо совершать простые действия, от точности и аккуратности выполнения которых будет зависеть результат игры («Водонос», «Городки»).

**Дети второго типа более робкие, осторожные:**

Они обычно не сразу понимают суть игры и не слишком охотно переключаются на новую для них деятельность. Сначала они держатся напряжённо, без интереса наблюдают за действиями сверстников. Ни в коем случае не надо заставлять такого ребёнка брать на себя активную роль, пока он не будет готов к этому. Наблюдая за игрой и принимая в ней сначала пассивное участие, он постепенно заражается от взрослого и сверстников интересом к игре и через некоторое время начинает сам проявлять инициативу. Конечно, это становится возможным при поддержке и одобрении (но ни в коем случае не принуждении!) воспитателя.

Для этих детей будут привлекательны игры с простыми действиями, в которых результат зависит от сосредоточенности и ловкости («Городки», «Рыбак и рыбки»), от внимания («Водяной»).

Чтобы заинтересовать детей, вместо дежурных слов «А сейчас мы будем играть в...» можно «нарисовать» яркую картину предстоящего действия. Иногда полезно сыграть на самолюбии детей, выразив сомнение в их силе и ловкости (но в конце игры не забыть признать ошибочность своих сомнений, похвалив смелость, быстроту и точность движений каждого ребёнка).

В результате детское самоощущение проходит несколько этапов: «Я хочу, но боюсь»; «Я попробую – вдруг получится»; «У меня получилось! Я хочу попробовать ещё раз»; «Меня похвалил воспитатель, значит, у меня действительно хорошо получилось»; «Я хочу поиграть в другие игры, вдруг я выиграю»; «Я выиграл, значит, я многое могу! У меня всё получится!».

**Дети третьего типа вялые, пассивные, они не могут действовать наравне со сверстниками:**

Даже при многократном повторении игры они из-за страха перед своей неумелостью не справляются с заданием.

Такие дети нуждаются в личном контакте со взрослым, в его внимании, поощрении. Коллективная подвижная игра с ними не эффективна. Для нормального психического и личностного развития этих детей их необходимо сначала включать в игры с двумя–тремя медлительными детьми, а затем в это игровое сообщество добавлять одного–двух ровесников поактивнее. В дальнейшем надо не усложнять содержание игр, а постепенно наращивать их темп.

Как правило, у таких детей занижена самооценка и педагогу потребуется больше времени, чтобы ребёнок в своём самоощущении перешёл от мысли «Я хочу, но боюсь» к осознанной уверенности «Я могу! У меня получится!».

Игры «Белочка с орехами», «Каракатица» «Городки» – наиболее подходящие для дошкольников данной группы, так как они не содержат сложных действий и не требуют особой ловкости.

### **Беседа о восприятии победы и поражения:**

В подвижных играх сверстники вступают в сложные взаимоотношения, в которых переплетены моменты взаимной поддержки и соревнования. При этом, с одной стороны, ребёнок хочет «быть как все», а с другой – «лучше, чем все». Стремление «быть» как развитие детей, потребность в признании «быть лучше, чем все» проявляется в желании выиграть.

В своём стремлении выиграть дети могут столкнуться с трудностями и неудачами. Это приведёт к разочарованию, вызовет отрицательные эмоции. Поэтому целесообразно провести с дошкольниками несколько бесед на тему «Сегодня – побеждённый, завтра – победитель». Цель таких бесед – подвести детей к выводу: «Невозможно победить, не рискуя проиграть!». Можно рассказать о некоторых спортсменах и знаменитых людях, которые, прежде чем прославиться, испытали горечь поражений.

### **Создание ситуации успеха:**

Стремление «быть лучше, чем все» является мотивом для достижения успеха, одним из условий развития воли и способности осознавать свои достоинства и недостатки. Чтобы повысить уровень детских притязаний, иногда необходимо прибегнуть к целенаправленному созданию ситуации успеха: начать с простых игр, где каждый может выиграть. Это позволит обрести уверенность в себе и стать более активным в деятельности и в общении.

### **Поэтапный переход к подвижным играм, где важен индивидуальный результат:**

Цель первого этапа – мотивационная: получение детьми удовольствия от самого процесса подвижной игры и укрепление желания участвовать в ней. Достижению этой цели будут способствовать такие игры, как «Водяной», «Белочка с орехами», «Каракатица», «Городки».

Цель второго этапа – функциональная: она связана с выполнением правил игры, освоением новых движений, ролей, развитием ловкости и скорости движений. Очень важно вначале предлагать детям знакомые («Рыбак и рыбки», «Городки») или новые, но простые подвижные игры либо организовывать



командные соревнования (игры типа «Водонос»), в которых поражение не воспринимается как личная неудача.

Цель третьего этапа – соревновательная: ребёнок должен добиться положительных результатов. После того как многие дети почувствуют, что если сосредоточиться и постараться, то можно выиграть, целесообразно вводить дополнительные правила, усложняющие игру и путь к победе, либо подбирать игры, требующие высокой точности движений, большей гибкости, ловкости, сообразительности. Чем сложнее игра, тем больше радости приносит победа в честной борьбе.

Различные игры могут стать частью командных или индивидуальных соревнований. Например, комбинация игр «Водяной» и «Водонос» составит этапы «Водяной эстафеты», а игры «Белочка с орехами» (прыжки с мячом), «Городки» (метание), «Каракатица» (бег на четвереньках) и «Черепашка–путешественница» (координация движений) войдут в «Весёлые старты».

#### **Соблюдение правил игры:**

Чтобы помочь каждому ребёнку занять достойное место в коллективе, преодолеть неуверенность, вызвать желание выполнять не только второстепенную, но и главную роль в игре, полезно ввести правила поведения:

- ☒ каждый ребёнок имеет право участвовать в игре;
- ☒ желающие играть должны сообща договариваться, во что будут играть;
- ☒ ведущего выбирают дети с общего согласия всех участников игры;
- ☒ при обсуждении кандидатур надо объяснить, почему выбирают именно этого ребёнка (роль ведущего нужно заслужить);
- ☒ дети должны самостоятельно решать спорные вопросы, организованно заканчивать игру;
- ☒ если кому–то из участников не хочется больше играть, он должен сказать товарищам по игре и ведущему о причине своего ухода;
- ☒ все участники игры обязаны с уважением относиться друг к другу, считаться с мнением товарищей, проявлять требовательность к нарушителям правил;

и как ведущий, так и другие дети имеют право давать советы и расширять содержание игры с общего согласия всех участников.

### **Педагогически грамотное распределение ролей:**

Один из ответственных моментов в детских играх – распределение ролей. Для многих подвижных игр требуются капитаны, водящие, то есть командные роли. Игровая практика накопила немало демократических примеров распределения ролей, таких, как жеребьёвка, считалки, бросание кубика с цифрами и т.п.

Что важно для педагога при распределении ролей?

- Помочь неавторитетным укрепить свой авторитет; неактивным – проявить активность; недисциплинированным – стать организованными; новичкам или детям, сторонящимся коллектива сверстников, – сдружиться со всеми.
- Объяснить значимость не только командных, но и второстепенных ролей.
- Предусмотреть активное участие детей в игре: ребёнок выйдет из игры, если ему нечего делать.
- Не использовать в игре отрицательные роли.

### **Оборудование и оснащение игровой площадки:**

Место для игры должно соответствовать её содержанию, количеству играющих и быть безопасным для детей.

В подвижной игре, как и в большом спорте, результат иногда зависит не только от собственных усилий, но и от внешних факторов: случайных обстоятельств, погодных условий.

Если ребёнок старается выиграть и чувствует, что у него для этого есть все шансы, то проигрыш из-за вмешательства посторонних людей, луж, ямок и других помех воспринимается им как трагедия и может нанести вред его эмоциональному состоянию. Отсюда вытекает педагогическое требование: чем значимее для ребёнка победа в эстафете или любой игре, где в конце определяются победители, тем тщательнее следует продумать условия для проведения игры и подобрать спортивный инвентарь.

Таким образом, подвижные игры можно воспринимать как повседневную детскую забаву, удовлетворяющую потребность организма в движениях, совместной деятельности и радостных эмоциях, а можно рассматривать как педагогическое средство не только физического, но и социального развития дошкольников. Всё дело в знании методических и психолого–педагогических аспектов руководства подвижными играми и заинтересованности воспитателя в развитии у дошкольников социально значимых качеств: смелости, уверенности, смекалки, взаимовыручки, самоконтроля и адекватной самооценки, умения переживать поражение и добиваться победы.

Перечисленные качества помогут ребёнку комфортно чувствовать себя не только в знакомом коллективе сверстников, но и в новом школьном коллективе, где на первое место выйдет учебная деятельность, которая также требует сообразительности, уверенности в знаниях, самоконтроля, терпения, умения рисковать и преодолевать трудности.

### **2.3. ИГРОБАНК**

#### **«Удочка»**

Играющие образуют круг. Водящий, стоя в центре, вращает веревочку с привязанным на конце мешочком с песком (удочку). Играющие перепрыгивают через веревочку, когда она проходит под ногами, стараясь не задеть ее. Коснувшийся веревки становится водящим.

#### **«Перетягивание через линию»:**

Участники игры встают друг к другу лицом на расстоянии 1 метра. Каждый игрок захватывает запястье соперника напротив, между ними проводится линия. По сигналу игроки начинают перетягивать друг друга. Победенным считается тот, кто переступит линию обеими ногами. Продолжительность игры для одной пары играющих 3–5 минут.

#### **«Вытолкни из круга»:**

В круг диаметром 3–4 метра встают участники игры. По сигналу соперники (стоящие напротив) начинают выталкивать друг друга из круга.

Выталкивать можно руками и туловищем. Побеждает тот, кто останется в кругу. Повторить 3–4 раза, меняя игроков местами.

**«Подними соперника»:**

Дети садятся на пол друг против друга, упираясь ступнями и держась за спортивную палку прямыми руками. По команде начинают тянуть палку к себе, стараясь поднять соперника. Побеждает тот, кому это удастся. Палку следует тянуть только на себя, не делая рывков вверх и в стороны. Повторить 4–5 раз.

**«Салки»:**

Водящий поднимает руку и говорит: «Я – салка!». После этого он старается догнать кого–либо из играющих и коснуться его рукой. Убегающие пытаются увернуться от водящего. Игрок, которого водящий коснулся, становится салкой.

**«Мы – веселые ребята»:**

Игроки стоят за чертой на одной стороне площадки. Сказав; «Мы веселые ребята, любим бегать и играть, ну попробуй нас догнать!», играющие бегут на другую сторону площадки за черту. Водящий, находящийся в середине площадке, между двумя чертами, должен догнать и коснуться рукой бегущих. Осаленный игрок помогает водящему. Победителем считается последний осаленный игрок.

**«Кто обгонит?»:**

По сигналу играющие прыгают на одной ноге до линии финиша (8–12 метров), стараясь обогнать друг друга.

**«Салки с прыжками на одной ноге»:**

Водящий, прыгая на одной ноге, старается догнать игроков, прыгающих также на одной ноге. После того, как салка догнал и коснулся любого игрока, они меняются местами. Коснувшийся земли двумя ногами, либо становится салкой, либо выбывает из игры (например, на 3 смены салки).

### **«Волк во рву»:**

На площадке чертят две параллельные линии (ров) шириной 55–60 см. Играющие (козлята) находятся на одной стороне рва, а во рву (между линиями) 2–3 водящих (волка). По сигналу «козлята» прыгают через ров, а «волки» стараются их поймать (осалить). Пойманные (осаленные) «козлята» выходят из игры. Когда число не пойманных «козлят» сравняется с числом «волков» игра заканчивается. «Волки» и не пойманные «козлята» меняются ролями.

### **«Охотники и утки»:**

На площадке на расстоянии 10–15 метров проводятся две параллельные линии. Все играющие делятся поровну на «охотников» и «уток». «Охотники» становятся снаружи линии, а «утки» между линиями. «Охотники» бросая мяч, стараются попасть им в «уток». Осаленные «утки» выбывают из игры. Когда все «утки» осалены, команду меняются ролями. Выигрывает команда, которая за меньшее время осалить всех «уток».

### **«Бой петухов»:**

Чертится круг диаметром 1,5–2,0 метра, в который заходят два участника игры и располагаются на расстоянии полшага друг от друга. Оба сгибают одну ногу, придерживая ее рукой сзади за стопу, другая рука за спиной. Суть игры заключается в том, что, прыгая на одной ноге и, толкая соперника плечом, вывести его из равновесия и вытолкнуть из круга.

### **Тарелочка по кругу**

4–5 человек встают по кругу на расстоянии 5–8 м один от другого. У первого и третьего игрока в руках пластмассовая летающая тарелочка. По сигналу игроки метают свои тарелочки соседу по часовой стрелке. Поймав тарелочку от соседа справа, игрок посылает её дальше, а сам должен поймать новую тарелочку с правой стороны. Если игрок не успел освободиться от одной тарелочки, как к нему прилетела вторая (оказался с двумя тарелочками), то игра останавливается и нерасторопный игрок получает штрафное очко. Оно присуждается и тому игроку,

кто неточно (более чем шаг от игрока) бросил ему тарелочку или последняя прилетела выше головы.

Играют 8–10 минут. Победителем считается получивший меньше штрафных очков.

Можно увеличить число игроков в кругу, оставив 2 тарелочки. Тогда играть будет легче. Если желающих играть больше 8–10 человек, следует ввести в игру 3 тарелочки.

### **Догони колокольчик**

Все играющие – на коньках. Одному из них вручают колокольчик. Выбирают 2 пары водящих. Игрок с колокольчиком убегает от водящих, а они стараются окружить его, сомкнув руки. Это могут сделать одна или обе пары водящих (четвёрка).

Игрок с колокольчиком в момент опасности может передавать (но не бросать) колокольчик кому–либо из участников игры. Колокольчик переходит из рук в руки, его весёлый звон разносится по всему катку. Однако, если водящие изловчатся, оттеснят убегающего на край катка (хоккейной коробки), где передать колокольчик кому–либо трудно, они завладевают колокольчиком, который вручают наиболее ловкому конькобежцу, и игра продолжается. Можно поменять и пары водящих.

### **Палка–рычаг**

Соревнующиеся встают спиной друг к другу и поднимают вверх метровую палку, которую держат руками. Задача игроков – наклониться вперёд и попытаться оторвать соперника от земли. Проигрывает тот, кто окажется в воздухе или кто отпустит палку.

Другой вариант. Играющие садятся друг против друга на землю (упираясь ступнями ног в ступни партнёра) и берутся за гимнастическую палку. По сигналу игроки начинают тянуть палку в свою сторону. Побеждает тот, кто смог приподнять соперника, продержав его в таком положении 5 сек.

### **Эстафета с поворотами**

За общей линией старта выстраиваются 2–3 команды, игроки которых стоят в колонне по одному. В 12–18 метрах от линии напротив каждой колонны – набивной мяч (городок, флажок).

По сигналу направляющие каждой команды бегут к своему мячу, обегают вокруг него (слева направо) 2 раза и возвращаются обратно. Миновав стартовую черту, игрок обегает свою колонну и, оказавшись возле игрока, стоящего впереди, касается его рукой. Это сигнал к бегу очередного участника, который выполняет то же, что и предыдущий. Закончивший перебежку встаёт в конец своей колонны.

Победа, как правило, достаётся более быстрым игрокам. Следует учитывать, что в командах должно быть по возможности равное число мальчиков и девочек.

### **Сумей догнать**

На площадке очерчивают или размечают предметами круг диаметром 9–12 метров. 6–8 человек располагаются по внешней стороне круга лицом против часовой стрелки на одинаковом расстоянии друг от друга и рассчитываются на первый–второй. Первые номера – одна команда, вторые – другая.

По сигналу все бегут в одну сторону, соблюдая дистанцию. По второму сигналу начинается соревнование. Задача каждого игрока осалить бегущего впереди и не дать запятнать себя сопернику, находящемуся сзади. Осаленные покидают круг вместе с тем, кто их осалил, остальные продолжают бег по кругу. Когда последний игрок осален, игра прекращается. Проигравшей считается команда, у которой больше запятнанных игроков.

Можно не разбивать участников по парам. Тогда каждый бегущий, запятнав игрока, находящегося впереди, продолжает бег по кругу, пытаясь осалить следующего, а осаленные покидают круг (идут в его середину). Выявляются 2–3 лучших бегуна, которые остаются последними.

### **Достань яблоко (Дополнительно: тазы, яблоки)**

Для игры необходим большой таз с водой. В таз бросают несколько яблок, а затем игрок встает на колени перед тазом, держа руки за спиной, и пытается зубами поймать яблоко и достать его из воды.

### **Найди место**

Дополнительно: палка, стулья

Ставят стулья (в ряд, по кругу и т.п.). Водящий берет длинную палку и начинает обходить сидящих на стульях. Если около кого-то он стукнет палкой о пол, то этот играющий должен встать со стула и пойти следом за водящим. Так водящий ходит вокруг стульев, стучит то тут, то там, и вот за ним следует целая свита. Водящий начинает удаляться от стульев, ходит кругами, змейкой; остальные повторяют все за ним. Вдруг, в неожиданный для всех момент, водящий дважды стучит по полу. Это сигнал к тому, чтобы все немедленно заняли места на стульях. А это теперь не так-то просто, поскольку стулья смотрят в разные стороны. Сам водящий старается занять место одним из первых. Теперь водит тот, кому не досталось места.

### **Раздавить шарик соперника**

Дополнительно: воздушные шары

Участникам дается по одному надутому воздушному шару, который они привязывают к левой ноге. Правой же ногой надо раздавить шарик соперника.

### **Разыгрывание приза на счет «три»**

Дополнительно: стулья

Участники стоят друг против друга – перед ними на стуле лежит приз. Ведущий считает: раз, два, три...ста, раз, два, три... надцать, раз, два, три... дцать и т.д. Побеждает тот, кто окажется внимательней и первым возьмет приз, когда ведущий скажет – три.

### **Кегля**

Дополнительно: кегли, стулья

Играющий становится перед стулом с кеглей, идет 8–10 шагов вперед, останавливается. Затем ему завязывают глаза, предлагают повернуться вокруг себя один–два раза, пройти то же количество шагов обратно к стулу и, подняв руку, сверху опустить ее на кеглю. Выполнивший задание получает приз.



### **Колпак на колпаке**

Дополнительно: бумажные колпаки, нить

Склейте один большой колпак и несколько маленьких – желательно, разноцветных. Маленькие колпаки подвешивают на крепкой нитке. Играющие по очереди надевают большой колпак и завязывают глаза. Надо три раза повернуться вокруг своей оси, присесть и, выпрямившись, попасть большим колпаком в маленький.

### **Проворная голова**

Дополнительно: колпаки, иглы, воздушные шары

Участникам конкурса выдаются колпаки, на концах которых укреплены иглы. Необходимо как можно быстрее иглой лопнуть большее количество воздушных шаров.

### **Бабочка**

Дополнительно: сачки, воздушные шары

Участники получают по большому сачку на длинной палке и по воздушному шару. Задача игроков – как можно скорее поймать соперника в сачок, стараясь не «потерять» шарик.

### **Надень колпак**

Дополнительно: бумажные колпаки, палки

Бумажный колпак, расположенный на длинной палке, необходимо надеть на голову соперника. Участники стараются как можно быстрее «околпачить» друг друга.

### **Марафон**

Дополнительно: теннисный шарик, спринцовки

При помощи обыкновенной спринцовки необходимо провести теннисный шарик по всей дистанции «марафона», стараясь быстрее добраться до финиша.

### **Водолаз**

Дополнительно: ласты, бинокли

Игрокам предлагается, одев ласты и глядя в бинокль с обратной стороны, пройти по заданному маршруту.

### **Передавай шапку**

Дополнительно: шапки

Все участники встают в два круга – внутренний и внешний. У одного игрока на голове шапка, ее нужно пустить по своему кругу, условие одно – шапку передавать с головы на голову, не касаясь ее руками. Выигрывает та команда, в которой игрок под номером один вновь окажется в шапке.

### **Кто самый ловкий?**

Дополнительно: игрушки

Расставьте фигурки на полу. Все ходят по кругу под музыку за ведущим и, по свистку или когда прекратилась музыка, должны схватить фигурку. Кому не досталось, тот выходит из игры. Количество фигурок уменьшается каждый раз на одну.

### **Откуси яблоко**

Дополнительно: яблоки

Яблоко привязывают за черенок и подвешивают. Участники подходят к яблоку по одному и пробуют откусить его, держа руки за спиной. А сделать это трудно.

### **Быстрые водоносы**

Дополнительно: миски, ложки, стулья

Участвуют два игрока. На двух стульях стоит миска с водой и лежит по одной ложке. В нескольких шагах стоят еще два стула, а на них пустой стакан. Кто первый заполнит пустой стакан, тот победил.

### **Веревочка**

Дополнительно: стулья, веревочка

Два стула ставятся спинками друг к другу, под ними продергивается веревочка. По команде ведущего два участника ходят вокруг своих стульев. По команде садятся каждый на свой стул и выдергивают из-под него веревочку. Игра проводится до трех раз. Кто побеждает дважды, тот получает приз.

## **Паровозик**

Количество участников: любое (более 4–х)

Дополнительно: нет

Эта игра интересна как взрослым, так и детям. Сначала выбирают ведущего. Затем определяют дистанцию для «паровозиков» и создают различные препятствия из перевернутых стульев, городков, кеглей. Далее определяют, кто станет «руководить» «железной дорогой», а руководители в свою очередь должны оценивать мастерство «машиниста».

Ребята разделяются на две команды. В каждой из них игроки должны выбрать «машиниста» «паровозика», остальные становятся «вагонами». «Машинисты» встают впереди, а («вагончики») участники, выстраиваются за ними в цепочку, взяв друг друга за талию. По сигналу ведущего «паровозики» должны двинуться в путь, причем «машинисту» надо выбрать такую скорость, чтобы одновременно и преодолеть все препятствия, не потеряв ни одного «вагончика», и перегнать соперничающий с ним «состав».

Побеждает «машинист», сумевший успешнее провести свой «паровозик» по сложной дистанции. Он впоследствии и становится ведущим. Продолжительность игры и число игроков не ограничиваются.

## **На рыбалке**

Количество участников: любое

Дополнительно: нет

Рыбной ловлей мальчики зачастую интересуются больше, нежели девочки, однако эта игра наверняка будет интересна как тем, так и другим.

Вам в первую очередь надо выбрать двух ведущих на роль «Рыбаков». Остальные участники игры – «рыбки». «Рыбаки» должны ловить «рыбу», взявшись за руки. «Рыбка» считается пойманной только в том случае, если «рыбакам» удастся окружить ее, сомкнув вокруг нее руки.

Те «рыбки», которые угодили в сети, присоединяются к «рыбакам». Другими словами, число «рыбаков», растет, и таким образом постепенно получается целый «Невод», теперь «рыбок» вылавливают этим «неводом». Два

последних не пойманных игрока считаются победителями. Если игра повторяется, они начинают ее в роли «рыбаков». Время игры и число игроков не ограничены.

### **Морской мир**

Дополнительно: нет

Среди детей выбирается «акула». Все остальные становятся «рыбками». Играют дети как в салки, только до кого дотронется акула становится помощником.

### **Клубок**

Количество игроков: 5 и более человек

Дополнительно: нет

Игроки становятся в круг и берутся за руки. Затем они должны, не отпуская руки, запутаться в клубок. Ведущий же должен распутать клубок, в который завязались игроки.

### **Море волнуется**

Принимать участие может любое количество игроков. Ведущий отворачивается от остальных участников и говорит: «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура на месте замри!». В этот момент игроки должны замереть в той позе, в которой оказались. Кто первый из них пошевелится, тот становится на место ведущего или отдает фант.

### **Зайцы и морковка**

На земле прочерчивают круг диаметром 8–10 метров. В круг кладут 10 морковок или любых других предметов. Круг – это «огород». Выбирается огородное «Пугало», которое будет ловить зайцев. По сигналу ведущего зайцы могут вбегать в круг и воровать морковь, а Пугало ловить зайцев. Пойманный заяц выбывает из игры. Но Пугалу разрешается ловить зайцев только тогда, когда они заберутся в огород, за пределами круга их ловить нельзя.

### **Узнай меня**

В игре принимает участие много детей. Ведущему завязывают глаза, он становится в центр круга. По сигналу (хлопку) ведущего играющие начинают двигаться по кругу. Повторный хлопок останавливает движение. Теперь ведущий

должен указать на кого–то из играющих и попытаться его узнать. Он имеет право дотронуться до игрока и, если не может угадать, попросить его что–либо произнести (изобразить животное – промяукать, пропищать, прогавкать, прокукарекать и т.д.). Если ведущий не узнает ребенка, он водит вторично.

### **Кто ведущий?**

В игре должно участвовать не меньше шести игроков, один из играющих покидает комнату. В это время остальные садятся в круг и выбирают ведущего. Ведущий делает простые движения, например, хлопает в ладоши, мотает головой, трясет кулаками в воздухе и т.д. Остальные игроки должны повторять движения ведущего и как можно быстрее выполнять новые движения вслед за ним. Теперь игрок, который выходил за дверь, возвращается и становится в центр круга. Его задача – обнаружить, кто ведущий. Это совсем непросто, потому что, пока он смотрит на ведущего, тот не станет делать новых движений. Когда ведущий все же найден, он должен выйти из комнаты, а игроки выбирают нового ведущего.

### **Сельди в бочке**

Эта игра – противоположный вариант прятков. Все игроки закрывают глаза и считают до десяти, а ведущий убегает и прячется. Через некоторое время один из игроков идет на поиски и, если не находит спрятавшегося за одну минуту, выбывает из игры. Если же он нашел ведущего, то прячется вместе с ним.

Далее на поиски ведущего выходит следующий участник и тоже, если находит спрятавшихся, то прячется вместе с ним, если нет – выбывает.

Игра продолжается до тех пор, пока все не спрячутся вместе с ведущим, словно сельди в бочке. Главное при этом – не засмеяться и не выдать всех.

### **Мокрая курица**

Дополнительно: «лазилка»

Количество игроков: от 4.

Ведущему завязывают глаза. Он имеет право ходить только вокруг «лазилки», забираться на неё ему запрещено. Его задача поймать кого–нибудь из игроков и опознать кого же он поймал. Игроки передвигаются по «лазилке» и по земле не отходя от «лазилки» дальше, чем на шаг, стараясь не попасть в «лапы»

ведущего. У ведущего во время игры есть две спасительные фразы. Стоит только ему сказать: «Стоп, земля!» и все игроки стоящие на земле замирают и не двигаются. Но через 5 секунд они снова могут двигаться, а ведущий больше не может воспользоваться этой фразой. Так же он может сказать: «Стоп, луна!» и все игроки находящиеся на «лазилке», как и в предыдущем случае, не двигаются 5 секунд, этой фразой ведущий так же пользуется один раз за игру. Пойманный игрок становится «мокрой курицей».

### **Записки**

Дополнительно: 2 листа бумаги и ручка.

Один листик делится на десять частей (которые называются записками), другой лист пригодится для плана.

Итак, на первой записке мы с одной стороны пишем «Записка №1», а с другой стороны пишем место, где находится записка №2. Выглядит это примерно так: «Записка №2 спрятана возле стула на кухне». На записке №2 пишем, где находится записка №3, на третьей записке указывается местонахождение записки №4. И так далее, до десятой. На десятой записке пишется место, где находится план.

План – это полет вашей фантазии. На плане вы рисуете возможные места, в которых может быть спрятан ваш приз. Если это шкаф, то вы рисуете шкаф и крестиками обозначаете приблизительные места тайника. Чем больше будет возможных вариантов, тем интереснее.

Приступаем к игре. Прячем все записки (подальше), план и приз (в соответствии с тем, что мы написали на записках, главное не запутаться), приглашаем играющих и сообщаем им ориентир, где нужно искать первую записку. Игра началась, участники увлечены поисками!

Выигравшим считается тот, кто нашел приз.

Как вариант, нашедший больше всех записок также получает вознаграждение за проявленную им скорость и ловкость.

## **Горелки**

Горельщик становится впереди пар, спиной к играющим, и говорит:

Гори–гори ясно,

Чтобы не погасло.

И раз, и два, и три.

Последняя пара, беги!

На слово «беги» пара, стоящая последней, обегает колонну и встает впереди. Водящий же должен постараться опередить одного из бегущих и занять его место. Тот, кому не хватило места, становится водящим и «горит». Вместо слов «последняя пара» водящий может произнести: «четвертая пара» или «вторая пара». Поэтому всем играющим надо быть очень внимательными и помнить, какими по счету они стоят в колонне.

## **Зайчик**

Выбирают зайчика и обступают его хороводом. Зайчик поглядывает, как бы выпрыгнуть из круга. А хоровод ходит, по кругу, напевая:

«Заинька, попляши,

Серенький, поскачи.

Кружком, бочком повернись,

Кружком, бочком повернись!

Есть зайцу, куда выпрыгнуть,

Есть серому куда выскочить!»

Задача зайца выпрыгнуть из круга.

## **Гуси**

Для игры в гусей на площадке на расстоянии 10–15 метров друг от друга чертятся две линии – два «дома». В одном находятся гуси, в другом – их хозяин. Между «домами под горой» живет «волк» – водящий. Хозяин и гуси ведут между собой диалог, известный всем с раннего детства:

– Гуси, гуси!

– Га–га–га.

– Есть хотите?

– Да–да–да.

– Так летите!

– Нам нельзя.

Серый волк под горой

не пускает нас домой.

После этих слов «гуси» стараются перебежать к «!хозяину», а «волк» их ловит. Пойманный «гусь» становится «волком».

### **Толкачки**

Количество игроков: не менее двух.

Дополнительно: клюшки.

Игру нужно проводить на льду.

Каждый из двух игроков держит обеими руками свою клюшку и старается вытеснить соперника из круга. В игре разрешается приседать, отскакивать в сторону, отклоняться, неожиданно толкать соперника плечом, чтобы тот потерял равновесие или оказался хотя бы одним коньком за пределами круга. Нужно умело рассчитать как силу толчка, так и способ отступления. Можно позволить сопернику выполнить сильный толчок раз–другой, а в третий раз отступить в сторону, тогда он по инерции вылетит за пределы круга.

### **Щетка**

Количество игроков: любое

Дополнительно: щетка

Несколько человек становятся в тесный круг – плечо к плечу, а руки держим за спиной. У одного в руках обычная одежная щетка. Тот, кто водит – посередине. Щетка начинает свое путешествие по кругу, передаваемая из рук в руки. Передающие не стоят спокойно, а непрерывно делают вид, будто принимают или передают щетку своему соседу. Пока водящий присматривается, тот, у кого щетка окажется в момент, когда он отвернулся, может "почистить" ему спину.

Если водящий подозревает, что у кого–то в данный момент щетка, то он должен сказать: «Руки!» – и указать на подозреваемого. Все протягивают руки



вперед. Если щетка окажется у того, на кого показал водящий, или же у его соседа (передать щетку соседу обычно успевают), водить будет тот, в чьей руке будет щетка. Если же она окажется в руках другого участника игры, последнему предоставляется возможность от души «почистить» водящего, после чего щетка опять идет гулять по кругу.

### **Ромбы**

Количество игроков: любое, но кратное 2

Дополнительно: шапка, ручка, бумага

Сначала игроки пересчитываются, чтоб получилось четное количество, делятся на две команды. После берутся небольшие листочки бумаги (Ромбы), на них рисуются «плюс» или «минус» и число от 100 до  $100 \cdot (N \text{ игроков} / 2)$ . Потом ромбы сворачиваются в трубочки и кладутся в шапку, участники собираются в круг и один подбрасывает шапку, каждый должен схватить один ромб. Ромбы вскрываются, но никому не показываются, плюсики одна команда, минусики – другая. «Минусики» убегают (им дается фора в пару минут), «плюсики» ждут, потом начинается игра в догонялки, задача: догнать (схватить за руку) человека из другой команды с меньшим значением всех имеющихся у него ромбов. Т.е., если у игрока +400 и он догоняет человека с – 300, то тот обязан отдать ромбы и получится уже +700. Если же догнал того, у кого больше ромбов, есть шанс убежать, пока не схвачен за руку. Ромбы можно было передавать другому игроку из своей команды.

### **В обе стороны**

Количество игроков: любое

Играющие строятся в шеренгу и рассчитываются на первые и вторые номера. Первые номера поворачиваются на 180 градусов. Затем, пусть каждый из игроков возьмет под руку своих соседей справа и слева.

Итак, что мы получили? Тесно сомкнутую живую цепь, в которой четко выделяются две группы, обращенные лицом в противоположные стороны. Между ними и устраивается состязание.

Параллельно образовавшейся живой цепочке, в пяти–шести шагах от нее проводятся две черты с той и с другой стороны.

Игроки принимают устойчивое положение для старта по первому сигналу. По второму сигналу, обе команды устремляются вперед, каждая команда должна перетащить всю шеренгу к своей боковой черте. Конечно, из–за того, что обе команды сопротивляются друг другу, результат состязания определится не сразу.

Командой–победителем считается та команда, которая заставила хотя бы одного игрока из другой группы перешагнуть за свою боковую линию. Как только это происходит – игра считается оконченной.

Повторяя игру, можно поменять местами некоторых своих игроков.

### **Мышеловка**

Количество игроков: любое

Двое становятся друг против друга соединяют руки и поднимают их повыше. Оба хором говорят: "Как нам мыши надоели, все погрызли, все поели. Мышеловку мы поставим и мышей тогда поймаем!" Задача играющих пока ведущие говорят стишок, пробежать под их сцепленными руками. Но на последних словах ведущие резко опускают руки и кого–то из игроков обязательно ловят. Тот кто попал в мышеловку присоединяется к ловцам. Мышеловка вырастает. Игра продолжается до тех пор пока не останется одна мышь – победительница.

### **12 палочек**

Количество игроков: любое

Дополнительно: 12 палочек, дощечка

Палочки нужно как-то обозначить, чтобы они отличались от всех остальных. Потом взять дощечку или более широкую палку, положить ее на камешек для того чтоб получились качели.

Все собираются вокруг качелей, затем один из игроков кладет на качели 12 палочек и сильно ударяет по другому концу качелей, чтобы палочки разлетелись. Все разбегаются.

Пока водящий собирает все 12 палочек, все прячутся. Водящий кладет палочки обратно на качели и старается как можно быстрее отыскать всех спрятавшихся игроков. Найденный выбывает из игры.

Сложность заключается в том, что пока водящий ищет кого-то, любой игрок может незаметно пробраться к качелям и снова разбить все 12 палочек. Водящий будет вынужден снова собирать палочки и за это время все успевают перепрятаться. Игра заканчивается, когда все найдены и палочки при этом остались на качелях. Последний, кого нашли – водит в следующей игре.

### **Поезда идут в депо**

Количество игроков: больше 4, желательно 6–10

Дополнительно: свисток, мел

На асфальте мелом каждый игрок «вагончик» чертит небольшой круг вокруг себя. Это его депо. Водящий стоит в стороне, он «паровоз» и депо у него нет. Паровоз свистит первый раз и начинает собирать вагончики, двигаясь и цепляя их, заходя в депо каждого. Собрав все вагончики, паровоз еще двигается какое-то время, а затем свистит второй раз. Все вагончики и сам паровоз бегут к депо, кто не успел и остался без депо, становится паровозиком в новой игре

### **Жмурки со жгутом**

Количество игроков: любое

Дополнительно: колокольчик или свисток, несколько повязок на глаза (или бумажных колпаков, надевающихся на голову и закрывающих лицо), а также два жгута, то есть два небольших полотенца, сложенных вдвое. Удар таким жгутом не причинит боли.

Ведущий строит игроков в большой круг и выбирает двух водящих из числа наиболее живых и ловких, которые входят внутрь круга. Одному из них он завязывает глаза и дает в руки жгут. Другой также с завязанными глазами, но в руках у него колокольчик (или свисток)

Игра проводится так: игрок с колокольчиком или свистком через каждые 10–15 секунд дает сигнал, а сам перебегает на новое место. Другой игрок со жгутом старается точнее определить, откуда раздался свисток, приблизиться к

этому месту и запятнать жгутом своего партнера. Но, как правило, он машет жгутом по пустому месту, что вызывает у зрителей веселое оживление.

Ведущий все время следит за игрой, находясь тут же, в кругу. Как только игроку со жгутом удалось осалить убегающего, ведущий останавливает игру. Роли водящих меняются или выбирается новая пара из числа других ребят, желающих принять участие в игре.

В конце игры ведущий может выбрать двух или трех водящих, завязать им глаза и дать в руки жгуты. Когда это сделано, четвертому игроку дают в руки свисток, но глаза не завязывают. Этого не видят водящие, хотя остальные игроки начинают понимать, в чем заключается шутка.

Игрок со свистком бежит внутри круга, время от времени подавая сигналы и ловко обегая водящих. Те машут жгутами по воздуху, пытаясь осалить игрока со свистком.

Можно провести игру и без жгутов. Тогда один водящий старается не осалить другого, а поймать его.

### **Дружные салки**

Количество игроков: любое

Играющие выбирают водящего — салку. Салка считает до трех, после чего все разбегаются, а салка ловит (салит) убегающих.

Когда водящий догоняет кого-либо, любой игрок, находящийся вблизи и желающий выручить товарища, может перебежать между водящим и убегающим. После этого водящий должен догонять перебежавшего или еще кого-либо из игроков. Таким образом, каждый игрок, подвергая себя опасности, вместе с тем может выручить своего товарища.

Когда водящий догонит убегающего, они меняются местами. Сцепившихся за руки осаливать нельзя.

Можно договориться о том, что нельзя осаливать тех, кто присел на корточки, и т. п.

### **Рыбак**

Количество игроков: любое

Дополнительно: удочка (веревку длиной 3—4 метра, с укрепленным на конце мешочком с песком (горохом)).

Играющие становятся в круг, ведущий выходит на середину круга с удочкой.

Кружась на одном месте или вращая удочку (перекладывая ее быстро из руки в руку), ведущий водит удочку так, чтобы она, скользя по полу, проносилась под ногами играющих.

Стоящие по кругу внимательно следят за мешочком и подпрыгивают так, чтобы он их не задел.

Если это случится, то игрок, "попавшийся на удочку", выходит из игры. К концу игры в кругу останется лишь несколько наиболее ловких ребят, которые и считаются победителями. Можно условиться, что тот, кого мешочек задел по ногам, не выходит из игры, а сменяет ведущего.

Эту игру можно проводить и как небольшое соревнование между двумя командами.

Игроки, стоящие по кругу, рассчитываются на «первый—второй». Первые номера составляют одну команду, а вторые — другую.

Ведущий крутит веревочку. Игрок, которого мешочек задел, поднимает руку и громко называет свой номер. Его команда получает 1 штрафное очко. Если это случится с игроком другой команды, она тоже получает штрафное очко.

Игра продолжается 5—8 минут. Выигрывает команда, получившая за это время наименьшее количество штрафных бчков.

Во время игры важно следить за тем, чтобы веревочка не поднималась от пола (земли) больше чем на ладонь и чтобы ребята прыгали легко на носках.

### **Пятнашки**

Количество игроков: любое

Играющие становятся по кругу на расстоянии вытянутых рук. Выбирают двух водящих. Один из них — пятнашка, другой — убегающий. Перед началом игры они становятся за кругом с разных сторон.

По знаку ведущего пятнашка обегает круг и старается осалить убегающего.

Последний, когда его начинают настигать, становится в круг между остальными игроками на любое место. В этот же момент сосед, оказавшийся с правой стороны, становится новым убегающим, и пятнашка продолжает его преследовать.

Если пятнашке удалось догнать и осалить убегающего, они меняются ролями. Чтобы усложнить игру, можно ввести такое правило: если убегающий встал в круг, то сосед, находящийся справа, делается пятнашкой, а прежний пятнашка в тот же момент становится убегающим. Участникам игры не разрешается перебежать через круг.

### **Шаг за шагом**

Количество игроков: любое

Выбирают водящего, который поворачивается лицом к стене или к дереву. Он закрывает глаза ладонями.

Игроки располагаются шеренгой за чертой в 15–20 метрах от водящего. Водящий медленно и громко произносит: «Быстрее шагай, оглянись – замирай! Раз, два, три...» – и быстро оглядывается назад.

Пока водящий говорит, каждый из игроков делает по направлению к нему несколько шагов (или короткую перебежку), а затем останавливается и стоит не шевелясь, пока водящий опять не отвернется.

После этого все снова приближаются к нему и замирают, как только водящий оглядывается назад.

Задача водящего – заметить, кто из игроков не успел остановиться или пошевелился. Того водящий отправляет обратно за черту.

Когда большинство игроков приблизится к водящему, один из них легко ударяет его по плечу или по спине. После этого все поворачиваются и как можно скорее устремляются обратно за черту.

Водящий тоже поворачивается и преследует игроков, стараясь осалить кого-нибудь из них, пока тот не добежал до черты.

## **Земельки**

Количество игроков: любое

Дополнительно: камушки

Нужен приличный кусок земли, на котором надо нарисовать большой круг и поделить его по числу участников игры на сектора.

Каждый встает на свой участок. Первый игрок пинает камушек – его задача попасть по ногам следующего игрока. Если удалось – отмеряет от его участка кусок земли, отмеряемый размером ступней. Если же камень не долетел – перелетел или даже не долетел до границ собственного участка первого игрока, то каждый игрок отмеряет по кусочку земли у промазавшего игрока. Дополнительные правила можно установить совершенно разные и за ошибки опять же назначать по сколько «ступней земли» теряет оштрафившийся. Задача игры – завоевать всю землю.

## **Точно в цель**

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

Играющие становятся в круг. На земле перед ними проводится черта. В середину круга идет водящий. Ребята, стоящие по кругу, перебрасывают между собой волейбольный мяч. Они выбирают удобный момент, чтобы запятнать мячом водящего. Тот, кому это удастся, сменяет водящего в кругу, а водящий идет на его место. Игру можно усложнить и проводить, соблюдая следующие условия. Водящий все время увертывается от мяча, чтобы его не могли осалить. Игрок же, бросая в него мяч, громко произносит: «Цель». Это означает, что мяч метается в водящего, а не передается партнеру по кругу. Если при этом игрок промахнулся и не попал по цели, то он встает на одно колено. В этом положении он продолжает ловить и бросать мяч в водящего. В случае вторичного промаха, он встает на оба колена и в этом положении продолжает игру. Однако, если, бросая мяч в водящего, игрок в третий раз промахнулся, то он выходит из игры. Если же попал, то снова встает на одно колено и продолжает играть. В случае вторичного попадания он имеет право опять продолжать игру стоя. Если мяч, брошенный

кем-либо, коснулся водящего, а игрок, бросивший мяч, не произнес при этом слова «цель», то попадание не засчитывается и игра продолжается без смены водящего.

### **Кот и мыши**

Количество игроков: любое

Коту (водящему) завязывают глаза и несколько раз вращают вокруг собственной оси, чтобы он потерял ориентировку. Остальные участники игры – мыши, находясь на безопасном расстоянии от кота, начинают его поддразнивать:

— Кот, кот, на чем спишь?

— На мосту.

— Чего пьешь?

— Квас.

— Лови мышек — нас!

И все разбегаются. Задача кота — поймать хотя бы одну мышку. Когда мышка попалась, кота освобождают от повязки, и он становится мышкой, а пойманная мышка — котом. И все начинается сначала.

### **Скорее в круг!**

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

В середине площадки чертят круг диаметром 1–2 метра (в зависимости от числа играющих). Выбирают водящего, который становится в круг. Остальные игроки располагаются за кругом. Они становятся на равном расстоянии друг от друга и чертят вокруг себя небольшие кружки диаметром в 0,5 метра. Перед началом игры все участники входят в большой круг. Один из них подкидывает мяч вверх (и немного в сторону), а остальные, кроме водящего, разбегаются по своим кружкам

Водящий, как только мяч коснулся земли, старается ударом руки закатить мяч в центральный круг. Однако стоящие в кругах мешают ему сделать это, также отгоняя мяч руками. При этом они имеют право выбегать из своих кругов и отбегать от них. Но вместе с тем игроки зорко следят за тем, чтобы водящий не



занял их место в кружке, в противном случае игрок, оставшийся без круга, становится новым водящим

Если водящему удалось закатить мяч в круг или прокатить его через круг, игра начинается снова. При этом учитель назначает нового водящего.

Можно усложнить игру и условиться о том, что водящий может занимать не только свободный круг (когда из него выбежал игрок), но и прокатывать через этот круг мяч. Если это ему удастся сделать, то игрок, занимавший ранее этот круг, сменяет водящего.

Участникам игры надо объяснить, что катить мяч по земле следует, поддерживая его руками. Нельзя ударять по мячу так, чтобы он подпрыгивал выше 30 сантиметров, а также дотрагиваться до мяча ногой. Нарушивший эти правила становится водящим.

### **Попробуй отними!**

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

Участники располагаются по кругу. Они размыкаются на расстояние вытянутых рук. Выбирают водящего, который выходит в середину круга.

Стоящие по кругу начинают перебрасывать между собой волейбольный (или баскетбольный) мяч. Водящий бегает в середине круга. Он старается перехватить мяч или хотя бы дотронуться до мяча рукой, когда мяч находится в воздухе или в руках у игроков.

Если водящему удалось это сделать, на его место идет тот игрок, который последним бросил мяч, а водящий становится в круг.

Перед игрой можно условиться, что мяч можно бросать друг другу не только по воздуху, но и перекатывать по земле.

Играющие могут покидать свое место в кругу, если мяч выкатился из круга. Взяв мяч и вернувшись на место, они продолжают игру. Водящий также имеет право выбегать за круг и салить там мяч.

Чтобы усложнить игру, можно выбрать двух водящих. Можно также договориться перебрасывать мяч по воздуху не выше вытянутых вверх рук и не

ниже колен. За соблюдением этих правил следит учитель, который за их нарушение вводит в игру новых водящих (из числа нарушителей правил), а прежних ставит в круг.

### **Выбей мяч**

Количество игроков: любое

Дополнительно: футбольный мяч.

Играющие встают в круг на расстоянии одного метра один от другого. Участники игры выбирают водящего, который берет мяч и становится в середину круга. Ударяя ногой по мячу, он старается выбить его за пределы круга. Игроки стараются задержать мяч, подставляя ноги, любую часть тела, кроме рук, и не давая мячу вылететь из круга.

Если игроки перехватят мяч, они начинают перекатывать его между собой. В этом случае задача водящего – отнять мяч у стоящих по кругу и снова сделать попытку выбить его за пределы круга.

Если водящему это удалось, то на его место идет тот игрок, который пропустил мяч с правой стороны от себя

Следует условиться, что мяч считается правильно выбитым в том случае, если он пролетел не выше колен играющих. Можно принять и более сложный вариант игры. В этом случае игроки, стоящие по кругу, в ходе игры держатся за руки и не имеют права их разъединять. Остальные правила остаются прежними. Игру лучше проводить с одними мальчиками.

### **Лисы и охотники**

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

Площадка, размеры которой можно приравнять к баскетбольной (26x14 метров), ограничивается со всех сторон линиями.

Из играющих выбирают водящего – «охотника». Ему дают в руки маленький мяч. Все остальные играющие – «лисицы».

Охотник выходит на середину площадки, а лисы собираются вокруг него. Охотник три раза подбрасывает мяч вверх и ловит его. После третьего броска

лисицы разбегаются в разные стороны. Охотник, поймав мяч, бросает его в одну из лисиц, стараясь ее запятнать. Осаленная лисица становится помощником охотника. Она получает право поднимать с земли мяч и передавать его охотнику, облегчая ему задачу. Таким образом, в ходе игры у охотника становится все больше помощников, а количество лисиц сокращается. Когда у охотника появится первый помощник, в игре начинает действовать такое правило. Лисицы могут поднимать брошенный в них мяч и перебрасывать его между собой так, чтобы охотник с помощниками не смогли им завладеть.

Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все лисицы, кроме одной. Эта лисица, проявившая себя самой ловкой, становится новым охотником. Игра проводится еще раз.

В ходе игры нужно следить за тем, чтобы лисицы не забегали за границы площадки. Иначе каждая из них считается осаленной и становится помощником охотника.

Перед началом игры можно условиться, что салить мячом можно куда угодно, кроме головы.

### **По порядку номеров**

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

Играющие становятся по кругу и рассчитываются по порядку номеров. Один из играющих берет мяч, выходит с ним на середину круга, а затем сильно ударяет мячом о землю и громко называет один из номеров. Все игроки разбегаются в разные стороны. Тот, кого вызвали, становится водящим. Он ловит или поднимает с земли мяч и громко дает команду: «Стой!»

После этого все играющие должны сразу же остановиться. Водящий, не сходя с места, бросает мяч в любого участника игры, стараясь запятнать его. Играющий может как угодно увертываться от мяча, но с места сходить ему не разрешается. Если водящий промахнулся, он снова бежит за мячом. В это время остальные игроки могут свободно переходить с места на место, пока водящий,

схватив мяч, снова скамандует: «Стой!» Водящего сменяет тот, кого он запятнает мячом.

### **Девять стеклышек**

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч, 9 стеклышек.

Стеклышки выкладываются в центре нарисованного квадрата по типу как для крестиков–ноликов (по три квадратика в три ряда). Выбирается водящий. Он становится с одной стороны квадрата, а другие игроки напротив. Один из игроков метко разбивает сложенные стопочкой стекла. Водящий ловит мяч и начинает выбивать суесящихся на квадрате игроков. А те стараются быстренько разложить стеклышки–камешки по квадратикам – по одному в каждый. Если им это удалось, игра начинается с начала. А не удастся им это может по той причине, что игрок, которого выбили мячиком, выбывает из игры.

### **Скучно так сидеть**

Количество игроков: любое

Дополнительно: стулья

Вдоль противоположных стен зала стоят стулья. Дети садятся на стулья около одной стены. Читают стишок:

Скучно, скучно так сидеть,

Друг на друга все глядеть.

Не пора ли пробежаться

И местами поменяться?

Как только стишок прочитан, все дети бегут к противоположной стене и стараются занять свободные стулья, которых на один меньше, чем участников игры. Тот, кто остается без стула, выбывает.

Потом убирают два стула. Все повторяется до тех пор, пока победитель не займет последний оставшийся стул.

### **Кто задел?**

Количество игроков: любое

Дополнительно: повязка на глаза

Одному ребенку завязывают глаза и поворачивают спиной к остальным.

Кто-нибудь легонько задевает его рукой, надо отгадать, кто это?

Если отгадал, то задевшему завязывают глаза и он становится угадайкой.

### **Кошки–мышки**

Количество игроков: любое

Дополнительно: стулья

Стулья ставятся по кругу, сиденьями вовнутрь. Половина детей садится на стулья – это мышки, остальные встают сзади – это кошки. Одной кошке мышки должно не хватить, то есть она стоит за пустым стулом. Эта кошка подмигивает какой-нибудь мышке.

Задача мышки: перебежать на пустой стул к подмигнувшему. Задача кошки, стоящей сзади: руками задержать ее. Если не удержала – сама подмигивает следующей мышке.

Через некоторое время мышки и кошки меняются ролями.

### **Третий лишний**

Количество игроков: любое

Дополнительно: стулья

В центр ставятся стулья, на 1 меньше, чем число участников. Дети под музыку ходят или бегают вокруг стульев. Внезапно музыка прекращается, надо успеть занять стул. Кому не хватило – выходит из игры. 1 стул убираем и все продолжается. Если детей очень много, в начале игры можно на пол положить листы газеты, но когда остается 3–4 человека, все же лучше поставить стулья.

### **Шарик**

Количество игроков: любое

Дополнительно: воздушный шар

Ведущий подбрасывает воздушный шар. Пока он летит, можно шевелиться, коснулся пола – все должны застыть и не улыбаться. Кто не выполнил – выбывает из игры.

## **Клоун**

Количество игроков: любое

Дополнительно: плакат, на котором нарисована голова клоуна, без носа, шарики из поролона, булавки

На стену прикрепить плакат. Все по очереди с завязанными глазами прищипливают булавкой «нос» (шарик из поролона) к плакату.

## **Бабушкин клубок**

Количество игроков: любое

Дополнительно: веревка

Верёвка связывается в кольцо. Один человек, водящий, выходит из комнаты или отворачивается. Остальные, держась двумя руками за верёвку, запутываются, образуя живой «бабушкин клубок». Водящий должен его распутать, чтобы снова образовался круг.

## **Классики**

Количество игроков: любое

Дополнительно: мел

На подходящей асфальтовой площадке мелом расчерчивается квадрат/прямоугольник.

Этот квадрат разбивается на «классы» (т.е. квадраты), которые нумеруются от 1 до 10 (можно и больше)

Задача играющих пропрыгать на одной ноге (или двух, в зависимости от порядка) по «классам» начиная с 1 до конца ни разу не сбившись.

## **Поймай воробышка**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Дети становятся в круг, выбирают «воробья» и «кошку». «Воробей» в кругу, «кошка» – за кругом. Она пытается вбежать в круг, поймать «воробья». Дети не пускают.

### **Займи домик**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Дети разбиваются на пары, берутся за руки — это домики. Группа детей — птички, их больше, чем домиков. Птички летают. «Закапал дождик», птички занимают домики.

Кому не хватило домика, выбывают из игры, а потом меняются с детьми — «домиками».

### **Горелки с платочком**

Количество игроков: любое

Дополнительно: платочек

Игроки стоят парами друг за другом. Впереди водящий, он держит в руке над головой платочек.

Все хором.

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Глянь на небо,

Птички летят,

Колокольчики звенят!

Дети последней пары бегут вдоль колонны (один справа, другой слева). Тот, кто добежит до водящего первым, берет у него платочек и встает с ним впереди колонны, а опоздавший «горит», т.е. водит.

### **Плетень**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Дети, берутся за руки и становятся четырьмя шеренгами (одна напротив другой). Под музыку русской народной мелодии каждая из шеренг по очереди идет навстречу противоположной шеренге и кланяется.

После поклона дети возвращаются на прежнее место. С началом веселой плясовой дети выходят из своих шеренг, расходятся по всей комнате, танцуют, используя известные плясовые движения.

Как только музыка закончится, каждая шеренга должна занять свое первоначальное место, а дети быстро и правильно «заплести плетень» (взяться за руки крест–накрест).

### **Вороны и воробьи**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Выбираются 2 команды: «вороны» и «воробьи». Герасим медленно говорит «Вороны!» и дети – «вороны» ловят «воробьев», команде «Воробьи!» – наоборот!

### **Покупатель и горшок**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

По кругу на корточках сидят дети – «горшки».

Один из детей – «продавец» – кричит:

Продаю горшки, продаю горшки!

Появляется «покупатель», бежит по кругу, останавливается у одного ребенка – «горшка».

«Продавец» нахваливает горшок:

Смотри, какой горшок красивый, блестящий, в нем и сметану можно держать, и молоко налить, и деньги прятать! Покупай!

«Покупатель» и «горшок» обегают круг, «покупатель» старается занять место «горшка». В этом случае «горшок» становится «покупателем». Игра повторяется.

### **Пожарная команда**

Количество игроков: 10 и более человек

Дополнительно: стулья, музыкальный инструмент

Стулья по числу игроков устанавливаются по кругу, спинками внутрь. Играющие (пожарные) прохаживаются вокруг этих стульев под звуки музыки



(удары бубна, барабана). Как только музыка замолкает, игроки должны положить на стул, около которого остановились, предмет одежды. Игра продолжается.

Когда каждый участник снимет 3 предмета (они оказываются на разных стульях), звучит сигнал тревоги: «Пожар!». Игроки должны быстро отыскать свои вещи и надеть их. Кто быстрее всех оденется, становится победителем.

### **Поезда**

Количество игроков: 7 и более человек

Дополнительно: свисток

Каждый игрок строит себе депо: очерчивает небольшой круг.

В середине площадки стоит водящий – паровоз. У него нет своего депо. Водящий идёт от одного вагона к другому. К кому он подходит, тот следует за ним. Так собираются все вагоны.

Паровоз неожиданно свистит, и все бегут к депо, паровоз тоже. Игрок, оставшийся без места, становится водящим – паровозом.

### **Больная кошка**

Количество игроков: более пяти человек

Дополнительно: нет

Один игрок – это здоровая кошка, которая старается поймать всех остальных.

Каждый игрок, которого запятнали, должен положить руку точно на то место, где его запятнали. Он становится тоже кошкой, но больной и помогает здоровой кошке при ловле. Больная кошка может пятнать только здоровой рукой.

Игрок, которого не запятнали, побеждает. Он становится здоровой кошкой на следующий круг.

### **Один в круге**

Количество игроков: 5 и более человек

Дополнительно: мяч.

Игроки становятся в круг и перебрасывают большой лёгкий мяч друг другу, пока кто-то не ошибётся и не уронит его. Этот игрок выходит в круг и становится посередине. Игроки продолжают перебрасывать мяч, но стараются, чтобы его не

схватил стоящий в центре, а мяч попал в него. Если всё же центральному игроку удаётся поймать мяч, то он может бросить его в любого. В кого попадёт, тот занимает его место. Игра становится интереснее, если идёт в хорошем темпе и быстрой передачей удаётся заставить хорошенько повертеться и попрыгать стоящего в центре.

### **Мышеловка**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Дети становятся в круг, взявшись за руки – это мышеловка. Один или двое детей – «мышки». Они вне круга. Дети, взявшись за руки и подняв их вверх, двигаются по кругу со словами:

Ах, как мыши надоели,  
Все погрызли, всё поели!  
Берегитесь же, плутовки,  
Доберёмся мы до вас!  
Вот захлопнем мышеловку  
И поймаем сразу вас!

Во время произнесения текста «мыши» вбегают и выбегают из круга. С последним словом «мышеловка захлопывается» – дети опускают руки и садятся на корточки. Не успевшие выбежать из круга «мышки» считаются пойманными и встают в круг. Выбираются другие «мышки».

### **Ведьма**

Количество игроков: любое

Дополнительно: веревка

Из веревочки выкладываем круг. Это – дом ведьмы, в котором один из игроков – ведьма – подстерегает добычу. Остальные ползают вокруг ведьмино дома.

Когда ведьма выходит наружу, все очень быстро удирают.

## **Прятки**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Дети прячутся в квартире, а ведущий их должен найти.

Кого найдут первым, тот становится ведущим.

## **Разбойники**

Количество игроков: любое

Дополнительно: любые предметы

Прячем в комнате несколько предметов. Вернувшиеся в комнату игроки должны отыскать пропажу.

## **Качели**

Количество игроков: любое

Дополнительно: покрывало

Один игрок ложится на покрывало, другие поднимают его повыше и качают. Каждые 2–3 минуты игроки по очереди меняются местами.

## **Воздушный шарик**

Количество игроков: любое

Дополнительно: воздушный шарик

Хорошо надутый воздушный шарик подбрасываем в воздух. Указательным пальцем нужно подталкивать его вверх, не давая упасть.

Кому не удалось это сделать – выходит их игры.

Выигрывает тот, кто останется последним.

## **Вот такая я змея!**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Игроки ложатся на спину и передвигаются от старта до финиша, стараясь не задеть расставленные на их пути предметы.

## **Спрятанные конфеты**

Количество игроков: любое

Дополнительно: десять конфеток

Все, кроме одного игрока, выходят из комнаты. Оставшийся прячет там десять конфеток, затем снова зовет остальных. Победит тот, кто найдет больше конфет.

### **Скачки**

Количество игроков: любое

Дополнительно: воздушные шары по количеству участников

Скачем на туго надутым воздушным шаром, пока он не лопнет.

У кого первым получилось лопнуть шарик, тот и победитель

### **Кто последний?**

Количество игроков: 2–3

Дополнительно: гимнастическая палка (черенок швабры) или бельевая веревка.

Игра может пригодиться, когда нужно определить водящего.

Играющие по очереди хватаются за палку или веревку, начиная примерно с середины. Выигрывает тот, кто окажется последним.

### **Бой подушками**

Количество игроков: двое и больше

Дополнительно: бельевая веревка, две подушки

Двумя короткими веревками выкладываем на полу кружочки–поля на небольшом расстоянии друг от друга (до метра). Если жалко разрезать длинную веревку, выкладываем на полу «восьмерку».

Играющие встают на свои поля и начинают колошматить друг друга не очень тяжелыми подушками. Проигрывает тот, кто вышел за пределы своего поля.

Усложнить игру можно, уменьшив площадь полей или объявив борьбу по новым правилам: на одной ноге, одной рукой или с завязанными глазами.

### **По весу стройся!**

Количество игроков: чем больше, тем лучше

Дополнительно: нет

Ведущий дает команду строится в шеренгу, а игроки должны выполнить ее как можно быстрее.

Смысл игры в том, что надо не просто построиться, а построиться по признаку, который назовет ведущий. Признаки могут быть такие:

- по длине волос;
- по первой букве фамилии или имени в алфавитном порядке;
- по длине одежды или высоте каблука;
- по весу;

И т.д.

### **Стоп!**

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

Выбирается ведущий. Играющие становятся в круг, ведущий – за кругом спиной к игрокам. По команде ведущего игроки начинают быстро передавать друг другу мяч по кругу по часовой или против часовой стрелки. Бросать мяч нельзя, он постоянно должен находиться в руках у кого-то из участников.

Ведущий быстро командует «Стоп!». У кого из игроков в этот момент оказался мяч, тот выходит из игры. Игра продолжается, пока не останется один участник.

### **Маятник**

Количество игроков: трое

Дополнительно: нет

Это игра на воде.

Двое, войдя в воду по грудь, становятся друг против друга на расстоянии примерно метра. Третий стоит между ними – он-то и будет исполнять роль маятника, падая боком то в одну, то в другую сторону и уходя с головой под воду. (Последнее, впрочем, не обязательно.) А партнеры принимают его поочередно на руки и отталкивают ладонями. Так он и качается из стороны в сторону. Когда ему надоест быть маятником, на его место встанет кто-то из тех, кто его раскачивал. Наверное, интересно поиграть в эту игру с папой и мамой? Правда, папе стать маятником будет трудно...

### **Качели для двоих**

Количество игроков: двое

Дополнительно: нет

Вода — по пояс. Игроки стали друг против друга, взялись за руки и присели, упершись ступнями. Головы у обоих пока над водой. Но вот кто-то из них, вдохнув хорошенько, первым откидывается назад, приседает поглубже. Голова его оказывается в воде, зато он приподнял второго. Теперь черед того делать глубокий вдох и погружаться под воду, вытягивая наверх первого, а то ему уж и дышать нечем. Вот так и раскачиваются они, по очереди исчезая в воде и появляясь из нее. Пока не надоест.

### **Гуси–лебеди**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Выбрав двух или одного волка, смотря по числу детей, выбирают вожака, того, который заводит, то есть начинает игру. Все остальные представляют гусей.

Вожак становится на одном конце, гуси — на другом, а волки в стороне прячутся. Вожак похаживает, поглядывает и, как заметит волков, бежит на свое место, хлопает руками, крича:

Вожак. Гуси–лебеди, домой!

Гуси. Почто?

Вожак. Бегите, летите домой,

Стоят волки за горой!

Гуси. А чего волкам надо?

Вожак. Серых гусей щипать Да косточки глотать.

Гуси бегут, гогоча: «Га–га–га–га!»

Волки выскакивают из-за горы и бросаются на гусей; которых поймают, тех отводят за гору, и игра начинается снова.

Всего лучше в гусей–лебедей играть на воле, в саду.

### **Чур на дереве!**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Выбирают такое место, где есть несколько деревьев.

Один встает в середину между деревьями, а другие становятся возле деревьев и начинают перебегать от дерева к дереву. Стоящий посредине должен их ловить, пока бегущий не подбежал еще к дереву и не сказал: «Чур на дереве!»

Пойманный становится водырем, а водырь занимает его место у дерева.

### **Веселые силачи**

Количество игроков: двое

Дополнительно: нет

Двое примерно равных по комплекции детей усаживаются спина к спине, крепко упираются друг в друга и пытаются встать в этом положении на ноги (со сцепленными руками или без).

После этого надо снова сесть, так же крепко упираясь друг в друга

### **Картошка**

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

Мяч должен быть легким, лучше небольшой надувной. Игроки став в круг перекидывают мяч друг–другу (ловят или отбивают как в игре «волейбол»), тот кто пропускает или роняет мяч становится «картошкой» – садится на корточки в круг и по нему могут производиться удары мячом. Если мяч после удара по «картошке» падает на землю, то он не считается пропущенным и игра возобновляется, если «картошке» удастся поймать мяч (наподобие «свечи»), то «картошкой» становится потерявший мяч, а остальные игроки выходят из круга. Последний из двух оставшихся игроков, уронивший мяч на землю, становится первой «жертвой» нового кона.

### **Вышибалы**

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

Игровое поле (длиной ~8–10 метров очерчено с двух сторон линиями, за которыми стоят вышибалы (водящие), их задача – выбить мячом игроков с поля, мяч подается поочередно от одного вышибалы к другому, существует масса вариантов игроков.

а) вышибалой становится «выбитый» или вновь прибывший игрок.

б) играющие делятся на команды и выбитые игроки уходят с поля пока не будут выбиты все игроки команды, при этом из рук вышибалы может быть поймана "свечка", что означает либо возможность остаться в круге, либо возврат одного из выбитых игроков на поле.

### **Сыщик, ищи вора**

Количество игроков: любое

Дополнительно: шапка, бумажки, ручки

Итак, в шапку складываются бумажки с ролями: Сыщик, вор, король, судья, палач и т.п. Игроки наугад вынимают бумажки и только «сыщик» предьявляет то, что ему досталось. Теперь он должен найти «вора» среди игроков, если угадывает – судья наказывает «вора», если нет, то «сыщика», «палач» обязан проследить за исполнением приговора.

### **Дедушка Водяной**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Все встают в круг и ходят вокруг, водящего с закрытыми глазам :

– 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».

### **Король**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Игроки встают в круг, водят вокруг водящего («короля») хоровод со словами: Шел король по лесу, по лесу, по лесу,



Нашёл себе принцессу, принцессу, принцессу, (король из хоровода выбирает принцессу)

Давай с тобой попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем, (всеми выполняются указанные действия)

И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем,

И ножками потопаем, потопаем, потопаем,

И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем, Головкой покачаем, и снова начинаем... (выбирать принцессу лучше с закрытыми глазами)

### **Удочка**

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч, веревка

Эта игра проводится на воде.

Стоящий в центре водящий раскручивает на веревке мяч, а остальные, расположившись по кругу, должны вовремя окунуться, чтобы мяч пролетел над головой, не жадев ее.

Кто попался на удочку, тому водить.

### **Водяные жмурки**

Количество игроков: любое

Дополнительно: колокольчик, купальные шапочки

Эти жмурки необычны не только тем, что в них играют в воде, — глаза завязаны у всех, кроме одного. Вернее, не завязаны, а закрыты купальными шапочками. А один, вооружившись колокольчиком, дразнит ловцов... Вот сразу двое с разных сторон двинулись на звук, но хитрец быстренько отплыл, отошел в сторонку, и те схватили не его, а друг друга.

Тот, кто все-таки сумел поймать звонящего, отдает ему свою шапочку, сквозь которую ничего не видно, и получает его колокольчик.

### **Невод**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

В эту игру стоит играть, когда народу соберется побольше. Посчитались — кому-то выпало водить: стараться осалить убегающих, уплывающих, увертывающихся от него, ныряющих (под водой салить нельзя!).

Но одному водить недолго придется: тот, кого он осалил, тоже принимается ловить других вместе с ним. Ловцов становится все больше. Вот их стало пятеро — теперь они должны не просто осалить каждого оставшегося, а взять его в кольцо. Но тот может спастись, если поднырнет под руки водящих. И тогда те двое, которые его опустили, выходят из воды на берег. Невод распался.

Игра продолжается до тех пор, пока есть кого ловить. Тот, кто продержался дольше всех, — молодец.

### **Стрелой сквозь обруч**

Количество игроков: любое

Дополнительно: обруч

Это игра проводится на воде.

На краю плотика, мостков закрепляется вертикально обруч. Вытянешь вперед руки, оттолкнешься, пролетишь сквозь обруч — и окажешься в воде.

Твоя задача — не помогая себе ни руками, ни ногами, проскользнуть по воде как можно дальше. Заметь: если лицо опустишь в воду, результат будет лучше. Остаешься на том месте, которого ты достиг. Посмотрим, каковы будут успехи твоих соперников?

### **Крепкие и надежные друзья**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Все встают и выстраиваются в затылок в один большой круг.

Дальше надо встать как можно плотнее друг к другу, сделав круг более узким. Затем наступает главная и самая трудная часть. Попробуйте все одновременно согнуть ноги и присесть друг к другу на коленочки. Если получилось, рано радоваться! Теперь постарайтесь удерживаться в таком положении и еще вытянуть руки в стороны.

## **У медведя во бору**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Выбирается «медведь», который садится в стороне. Остальные, делая вид, что собирают грибы–ягоды и кладут их в лукошко, подходят к «медведю», напевая (приговаривая):

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру.

Медведь сидит,

На нас глядит.

(Варианты: Медведь не спит

И на нас рычит!

или: Медведь простыл,

На печи застыл!)

Лукошко опрокинулось (дети жестом показывают, как опрокинулось лукошко),

Медведь за нами кинулся!

Дети разбегаются, «медведь» их ловит. Первый пойманный становится «медведем».

## **Коробочки**

Количество игроков: любое

Дополнительно: коробка из-под обуви, шарики

Коробку из-под обуви поставьте на гладкую поверхность открытой стороной к игрокам.

Проведите лагинг.

Отступите от коробки на 5–6 шагов. Если вы освоили приемы игры в совершенстве, можно стрелять и с большего расстояния.

Каждый игрок, соблюдая очередность, делает выстрел таким образом, чтобы шарик катился, как в игре в кегли, по направлению к коробке. Шарик, не достигший коробки, остаются там, где они остановились, и считаются упавшими

солдатами. Игрок, закативший шарик в коробку, может взять в плен упавших солдат. Если шарик, закатившись в коробку, вылетел назад, он так же считается упавшим солдатом. Количество шариков, участвующих в игре, обговаривается игроками заранее. Выигравшим считается тот игрок, который наберет наибольшее количество шариков.

### **Ловушка**

Количество игроков: как можно больше

Дополнительно: нет

Все играющие встают в три круга, взявшись за руки. Крайние идут вправо, средний круг идет влево, хлопая в ладоши. Поют песню. По сигналу (хлопок, свисток) игроки крайних кругов подают друг другу руки, стараясь захватить в капкан среднего. Захваченный встает в один из крайних кругов.

### **Колокольчик здесь**

Количество игроков: трое

Дополнительно: колокольчик, 2 повязки на глаза

В центр круга выходят трое играющих: двум из них завязывают глаза, а третьему дают колокольчик. Играющий с колокольчиком время от времени звонит в него, двое других, бросаясь на звонок, стараются захватить его. Тот, кто с колокольчиком, искусно маневрируя по кругу, может создавать такие положения, когда играющие с повязками на глазах старательно выслеживают и ловят друг друга. Если один из преследователей поймают играющего с колокольчиком, они меняются ролями.

### **Столбы**

Количество игроков: 15–20 человек

Дополнительно: волейбольный мяч

Все встают в широкий круг. Игра начинается с вольной переброски волейбольного мяча. Всякий, кому брошен мяч, должен отбить его ладонями другим. Лишь только мяч упадет на землю, неудачно отбитый или неловко принятый, все тотчас же разбегаются в стороны, а уронивший мяч становится водящим. Его задача – как можно скорее поднять мяч, крикнув при этом «стой!»

Игроки останавливаются там, где их застал этот возглас. Водящий с места, где поднят мяч, бросает его в ближайшего игрока.

Тому разрешается увертываться от мяча, но ни в коем случае не отрывать ног от земли. Удалось водящему задеть мячом игрока – значит он отыгрался. Игра начинается снова. Если водящий бросил мяч мимо цели, то его за это объявляют «столбом», то есть он должен стоять на месте не двигаясь. Все играющие становятся снова в круг в 5–6 шагах от «столба», и игра возобновляется. Когда наступит момент разбега, «столб», лишенный этого права, остается на месте. Вероятно, в него и будет бросать мяч новый водящий, если остальные далеко разбегутся. При удачном броске он отыгрывается, а «столб» по-прежнему остается там, где стоял. Игра продолжается. Если водящий промахнется, его самого ставят «столбом», а тот, в кого он бросал мяч, возвращается в круг играющих.

### **Клюнь приз**

Количество игроков: любое

Дополнительно: марля, петушиная маска с клювом, фрукты, конфеты.

На двух стойках растягивается марля, на ней навешены призы – фрукты, конфеты, печенье и т.д. Играющему надевают петушиную маску с длинным клювом. Глаза прикрываются специальной занавесочкой. Задача играющего – подойти к стойке и «клюнуть» приз. Для ориентировки перед стойкой, на полу, чертится мелом черта.

### **В шляпе**

Количество игроков: любое

Дополнительно: шляпа

Выбирается водящий. Задача водящего — осалить игрока в шляпе. Однако остальные игроки постоянно передают шляпу друг другу. Если игроку передали шляпу, он должен остановиться и надеть ее. Бегать, держа шляпу в руке, запрещается. Если водящему удалось осалить игрока в шляпе, они меняются ролями. Меняются ролям водящий и игрок, уронивший шляпу на землю или забывший надеть ее на голову. Чтобы сделать игру более динамичной и

интересной, можно ввести в игру нескольких (двух – четырех) водящих и несколько шляп.

### **Танец с предметом**

Количество игроков: любое

Дополнительно: небольшой предмет

Все игроки танцуют и одновременно передают друг другу небольшой предмет (игрушку, апельсин). Ведущий время от времени выключает музыку. Тот, у кого в этот момент оказался в руках предмет, выбывает. Выигрывает последний оставшийся на танцевальной площадке игрок.

### **Капитан, корабль, рифы**

Количество игроков: любое

Дополнительно: повязка на глаза

Из числа игроков выбираются капитан и корабль. Остальные участники рассредоточиваются по поляне изображая рифы. Кораблю завязывают глаза, и он начинает непрерывно двигаться. Цель капитана — провести корабль между рифами на противоположную сторону игровой площадки (для уточнения задачи можно также выбрать игрока, изображающего пирс, к которому должен причалить корабль). Для этого капитан отдает кораблю команды: Направо! и Налево!. Корабль должен поворачивать в соответствии с этими командами, продолжая непрерывно двигаться. Если корабль заденет один из рифов — игра проиграна и выбирается новая пара — капитан и корабль. Можно попытаться провести игру одновременно для 2—3 пар капитанов и кораблей (при этом для каждого из них нужно обозначить собственный пирс).

### **Переход пропасти**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

На земле или на полу чертится линия. Все участники делятся две команды. Игроки одной команды становятся в ряд, боком друг к другу, и берутся за руки. Каждая команда приставным шагом двигается по линии (команды начинают движение с противоположных концов линии). Самое трудное – разойтись по

линии, когда команды встречаются (лицом друг к другу). Команда, игроки которой сошли с линии, считается проигравшей. Для того, чтобы выиграть, разрешается сталкивать игроков противоположной команды.

### **Охотники**

Количество игроков: любое

Дополнительно: три небольших мячика (возможно использовать также сосновые шишки).

Выбираются трое водящих — «охотники», каждый из них берет по мячику. По команде ведущего все игроки (в том числе и «охотники») свободно прогуливаются по площадке. Как только ведущий говорит: «Стоп», игроки должны замереть на месте, а «охотники» (тоже не сходя с места) пытаются попасть мячиком в кого-нибудь из игроков. Те охотники, которым это удается, меняются с осаленными игроками ролями. Затем игра повторяется.

Кроме того, можно играть на маленькой площадке на выбывание. Игроки, осаленные «охотниками», покидают площадку. Охотник, который промахнулся, тоже выбывает из игры. Выигрывает последний участник, оставшийся в игре. В этом варианте игры количество «охотников» можно увеличить.

### **Рыбки**

Количество игроков: любое

Дополнительно: удочка, то есть длинная веревка.

«Удочку» одним концом привязывают к забору, стене, дереву или специально вбитому в центре площадки шесту. Один из играющих по жребию избирается «приманкой». Взявшись за свободный конец веревки, он старается, не выпуская веревки из рук, запятнать кого-нибудь из играющих, то есть поймать «рыбку». Остальные играющие стремятся «клюнуть приманку» — слегка ударить водящего, но так, чтобы «приманка» их не запятнала. Играющий, пойманный «приманкой», становится к «удочке» и делается «приманкой», после чего игра продолжается.

### **Приглашение**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Играющие становятся в круг. Баянист играет польку. Водящий выходит на середину круга и, танцуя, приближается к одному из играющих. Остановившись перед ним, он делает различные движения, приглашая его танцевать. Все его движения приглашаемый повторяет. Затем водящий идет, танцуя, приглашать другого игрока. Все приглашенные следуют за водящим, повторяя его упражнение. По сигналу все бегут на свои места. Кто задержится или позже прибежит на свое место, тот идет водить.

### **Утка–Гусь**

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

Дети стоят в кругу, руки держат за спиной. Выбирается водящий, ему дают в руки маленький мячик. Водящий стоит за кругом. На слова: «Утка, утка, утка!» — которые произносит водящий, он идет мимо стоящих к нему спиной детей. На слово «Гусь!» — кладет в руки одному из участников игры мячик. После этого водящий и ребенок с мячиком в руках расходятся в разные стороны.

Они идут шагом, а во время встречи говорят друг другу: «Доброе утро» или «Добрый день», «Добрый вечер», кивают головой и продолжают «путь» до того места, с которого начали движение. Побеждает тот, кто приходит первым. Идти нужно обязательно шагом. Победивший становится ведущим.

### **Шарики в штанах**

Количество игроков: любое

Дополнительно: воздушные шары, большие штаны по количеству участников

По всему залу разбросаны воздушные шары.

Играющие надевают огромного размера штаны. Под веселую музыку они кладут в штаны как можно больше воздушных шариков.

Выигрывает самый проворный игрок.

### **Русалочки**

Количество игроков: любое



Дополнительно: стул

Дети выбирают капитана и злую волшебницу. Волшебница садится на стул, а дети становятся друг за другом. Дети должны по очереди по команде капитана обойти стул, где сидит волшебница, так, чтобы та не услышала даже малейшего шороха при шаге.

Если же волшебница услышала шаги, то тот, чьи шаги она услышала, становится волшебницей.

### **Ласка–салка**

Количество игроков: любое

Дополнительно: лед, легкая цветная шайба

На лед игроки выходят без клюшек. У водящего легкая цветная шайба. Он старается ударом шайбы осалить кого–либо из играющих. Ребята подпрыгивают, увертываются, приседают или пропускают шайбу под ногами, лишь бы она их не задела.

Тот, кого коснулась шайба, становится водящим.

### **Щелчки**

Количество игроков: любое

Дополнительно: снег, клюшки, шайба

Эта игра проводится зимой на спортплощадке

Для этой игры соорудите у ледяной кромки площадки стенку из снега: насыпьте снег между двумя досками или фанерными щитами и спрессуйте его. Стенка должна быть не ближе чем в 5 метрах от линии боя. (Когда снежная стенка будет готова, щиты и доски нужно убрать.) Играющие по очереди делают короткие, отрывистые удары клюшкой по шайбе — щелчки, причем такие, чтобы не только попасть в снежную стенку, но и пробить ее. Если шайба застряла в снегу, нужно линейкой замерить глубину пробитой ямки. Побеждает тот, чья шайба глубже всех ушла в спрессованный снег.

### **Перекати мяч**

Количество игроков: трое

Дополнительно: мяч

Трое детей становятся друг за другом, так, чтобы между ними было расстояние примерно полметра, затем расставляют ноги на ширине плеч. Ребенок стоящий посередине между двумя детьми считает медленно до пяти про себя.

Последний стоящий ребенок берет мяч и катит его под ноги стоящего посередине ребенка третьему ребенку. Тот ребенок катит обратно, и так дети делают до того момента, пока стоящий посередине ребенок не скажет «стоп», т.е. не закончит считать до пяти. Если мяч не успел докатиться до ребенка, то тот ребенок, кто катил мяч другому ребенку, становится посередине, т.е. становится ведущим, а если нет, то игра продолжается.

### **Боулинг по–русски**

Количество игроков: любое

Дополнительно: небольшие игрушки, конфеты, сладости, вареные яйца

По периметру стола поставлены призы: свистульки, пряники, конфеты, солдатики, матрешки, куколки, киндер–сюрпризы. Задача играющих — своим яйцом выбить ту вещь, которая понравилась. Катать надо по очереди. Каждый играющий получает тот приз, который он выбил со стола своим яйцом.

Игра продолжается до тех пор, пока не будут выбиты все призы.

### **Оторви тянучку**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Игроки делятся на две команды. Каждая команда выбирает игрока – «тянучку». Каждая команда строится в цепочку и садится на пол, вытянув ноги вперед. Обе команды образуют острый угол, вершина которого — водящий. Первый игрок каждой цепочки двумя руками берется за руку водящего. Сзади к цепочке прицепляется «тянучка» из чужой команды. По сигналу водящего «тянучки» начинают сильно раскачивать цепочку игроков чужой команды. Цель раскачивания — оторвать последнего игрока конкурирующей команды.

### **Свали чурбачок**

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

Игроки становятся в круг. В центре круга кладется мяч. По сигналу водящий, тоже стоящий в кругу, начинает деформировать круг, пытаясь вынудить кого-нибудь из играющих задеть мяч. Кто заденет мяч, вылетает. И игра начинается сначала.

### **Повелитель лунки**

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

В центре площадки выкапывают лунку (если игра происходит в помещении – то мелом рисуют небольшой круг) и кладут в нее мяч. Выбирается Повелитель лунки (ведущий). Повелитель садится на расстоянии 3—5 м от играющих. Игроки встают в круг диаметром 4—6 м вокруг лунки на равном расстоянии друг от друга. Когда все готовы, Повелитель выкрикивает имя любого из игроков. Названный игрок должен быстро схватить мяч и осалить им одного из убегающих, кидая мяч с места или догоняя игрока. Если названный Повелителем игрок промахнулся, то он выбывает из игры. Остальные снова занимают места по кругу, и игра продолжается. Побеждает тот, кто продержится дольше всех. В следующей игре он становится Повелителем лунки.

### **Стоп, машина!**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ведущий, становиться, как можно дальше к игрокам, спиной. Игроки выстраиваются в шеренгу и по сигналу ведущего, начинают движение к нему. Сигналом может служить слово «старт».

Задача игроков, быстрее всех добежать до ведущего и коснуться его спины. Но во время движения игроков, в любой момент, любой количество раз, ведущий может произнести фразу: «Стоп, машина!!!». И все игроки должны замереть на месте. Ведущий может обернуться и посмотреть, если он заметит, что кто-то шевелится или улыбается, тот игрок штрафует. Он должен отойти назад на пять шагов или вернуться на исходную позицию (смотря на расстояние). После этого

ведущий снова начинает игру и может снова остановить ее в любой момент. Победивший игрок становится ведущим.

### **Укротитель диких зверей**

Количество игроков: любое

Дополнительно: стулья

В комнате ставятся стулья на один меньше, чем игроков. Все занимают стулья, а один из играющих становится укротителем диких зверей. Остальные же выбирают для себя животных. Укротитель медленно идет по кругу и называет подряд всех животных. Тот, чье животное названо, встает и начинает медленно идти вслед за своим укротителем. Как только укротитель произносит слова «Внимание, охотники!», все играющие, включая укротителя, стараются занять пустые стулья. Тот, кому места не хватило, становится укротителем диких зверей.

### **Зеленая ягодка, красная ягодка**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Дети делятся на две команды. На игровом поле чертятся две линии на расстоянии 7—10 м друг от друга. Каждая команда выстраивается в шеренгу за линией лицом к игрокам другой команды. Одна команда получает название «Зеленая», другая — «Красная».

Играющие хором спрашивают ведущего: «Какую ягодку берете? С какого дерева сорвете?» Ведущий отвечает: «Я гулять пойду, красную (зеленую) ягодку сорву!» Если был назван красный цвет, первый игрок команды «Красная» разбегается и пытается прорвать цепь команды противника. Если ему это удалось, он берет к себе в команду одного из детей «слабого звена». Если попытка была безуспешной, остается в противоположной команде. Та команда, где через определенное в начале время окажется больше играющих, побеждает. Но победа может оказаться очевидной и раньше, если команда сохранит не больше двух игроков.

### **Морская артиллерия**

Количество игроков: любое

Дополнительно: какая-либо мишень, снаряды

Мишень (коробка, корзина, кегля и т.п.) располагается на земле на определенном расстоянии от качелей. Игрок раскачивается на качелях и стреляет по мишени снежками, мячиками или какими-либо другими «снарядами». Учитываются точные попадания.

В этой игре необходима «пристрелка» – каждый игрок имеет право сделать несколько пробных выстрелов.

### **Веселые музыканты**

Количество игроков: 15–20 детей

Дополнительно: 2 комплекта детских музыкальных инструментов (2 бубна, 2 маракаса, 2 трещотки, 2 колокольчика, 2 шумовые коробочки)

Десяти участникам дают в руки по одному из музыкальных инструментов. Звучит веселая музыка. Дети должны передавать друг другу по кругу эти инструменты, они не должны задерживаться ни у кого в руках. Музыка через некоторое время прерывается. Дети, у которых оказались парные инструменты, остаются для продолжения игры, остальные садятся на места.

### **Футбол с пуговицами**

Количество игроков: четное

Дополнительно: пуговицы

Игроки делятся на две команды. Ворота образуются из двух лежащих на полу пуговиц. Играют тремя пуговицами. Бить можно только средней пуговицей, лежащей между двумя другими. Бьют по воротам поочередно.

### **Шарик**

Количество игроков: любое

Дополнительно: надувной шарик

Нужно перекидывать надувной шарик друг другу, но при этом нельзя сдвигаться с места, отрывать ступни от пола. Тот, кто сдвинулся с места или кто последним коснулся мяча, когда его уже никто не поймал, получает штрафное очко. Получивший три штрафных очка, выбывает из игры — он садится и

наблюдает за игрой других. Выигрывают те, кто остаются последними на игровом поле.

### **Жучок**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Играющие становятся в полукруг, а водящий на шаг впереди, спиной к ним. Правую ладонь он прижимает к правой стороне лица, ограничивая свой обзор, а левую — к правому боку, ладонью наружу. Кто-нибудь из играющих несильно ударяет ладонью по ладони водящего, и все играющие протягивают вперед правую руку с поднятым вверх большим пальцем. Водящий после удара поворачивается к игрокам и старается угадать, кто прикасался к его ладони. Если он угадывает, то опознанный становится водящим. Если нет, то он опять водит.

### **Зоопарк**

Количество игроков: любое

Дополнительно: повязки на глаза по количеству участников

Все участники должны выйти на середину комнаты. Каждому необходимо выдать платок или полотенце, чтобы завязать глаза. Игроки выстраиваются в один большой круг, а ведущий переходит от одного человека к другому и говорит на ушко, какое животное надо будет изображать.

Виды животных подбираются таким образом, чтобы они могли образовывать стада или стаи и при этом издавать какой-либо один характерный звук. Например, буйволы — мычат, утки — крякают, змеи — шипят, кабаны — хрюкают, собаки динго — лают, кукушки — кукуют, мыши — пищат, тигры — рычат.

Задание для игроков: необходимо с завязанными глазами ходить по комнате и искать своих «братьев по крови». При этом не забывать самим издавать опознавательные звуки.

Победителями становятся те «животные», которые первыми соберутся в единую группу.

## **Почта**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Игра начинается с переключки водящего с игроками:

— Динь, динь, динь!

— Кто там?

— Почта!

— Откуда?

— Из города ...

— А что в городе делают?

Водящий может сказать, что в городе танцуют, поют, прыгают. Все играющие должны делать то, что сказал водящий. А тот, кто плохо выполняет задание, отдает фант. Игра заканчивается, как только водящий наберет 5 фантов. Играющие, чьи фанты у водящего, должны их выкупить. Водящий придумывает для них интересные задания. Дети считают стихи, рассказывают смешные истории, вспоминают загадки, имитируют движения животных. Затем выбирают нового водящего, и игра повторяется.

## **Малечена–калечина**

Количество игроков: любое

Дополнительно: небольшая палочка

Играющие выбирают водящего.

Каждый игрок берет в руки небольшую палочку (длиной 20–30 см). Все произносят такие слова:

Малечена — калечина,

Сколько часов

Осталось до вечера,

До зимнего?

После слов «До зимнего?» ставят палочку на ладонь или любой палец руки. Как только 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.

### **3.ТЕМЫ РЕФЕРАТИВНЫХ РАБОТ**

1. История возникновения и развитие подвижных игр.
2. Подвижные игры как лечебное средство при восстановлении здоровья больных детей.
3. Роль игры в формировании личности ребёнка.
4. Особенности организации и методики проведения подвижных игр во внеурочное время.
5. Особенности организации и методики проведения подвижных игр в детском оздоровительном лагере.
6. Организация и проведение соревнований по подвижным играм.
7. Особенности организации и методики проведения подвижных игр на открытом воздухе (зимой на снегу, летом на воде).
8. Организация и проведение игр и аттракционов.
9. Травматизм при занятиях подвижными играми и его предупреждение.
10. Особенности подготовки преподавателя к проведению подвижных игр.
11. Руководство подвижными играми.
12. Особенности организации и методики проведения подвижных игр.



## БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

### а) основные:

Былеева, Л.В. Подвижные игры: учебное пособие для ин-тов физической культуры / Л.В.Былеева, И.М.Коротков, В.Г.Яковлев; под ред. Л.В.Былеевой. – изд.4-е, перераб. и доп. – М.: Физкультура и спорт, 1974. – 208 с.

Жуков, М.Н. Подвижные игры: учебник для пед.вузов / М.Н.Жуков. – М.: изд.центр & Академия&, 2002. – 160 с.

Коротков, И.М. Подвижные игры в занятиях спортом / И.М.Коротков. – М.: ФиС, 1971. – 92 с.

### б) дополнительные:

Былеева, Л.В. Подвижные игры / Л.В.Былеева, И.М.Коротков. – М.: ФиС, 1982. – 185 с.

Былеева, Л.В. Подвижные игры: учебное пособие для ин-тов физкультуры / Л.В.Былеева, В.Г.Яковлев. – М.: ФиС, 1989. – 217 с.

Былеева, Л.В. Сборник подвижных игр / Л.В.Былеева. – М.: ФиС, 1980. – 217 с.

Васильков, Г.А. От игры к спорту / Г.А.Васильков. – М.: ФиС, 1980. – 217 с.

Иллер, Е.М. Спортландия / Е.М.Иллер. – Минск: Народная Асвета, 1960. – 63 с.

Гусак, Ш.З. Физкультурные праздники и вечера в школе / Ш.З.Гусак. – М.: ФиС, 1965. – 98 с.

Должников, И.И. Старты надежд / И.И.Должников. – М.:ФиС, 1978. – 77 с.

Коротков, И.М. Подвижные игры для детей / И.М.Коротков. – М.: ФиС, 1987. – 132 с.

Дитвинова, М.Ф. Русские народные игры / М.Ф.Дитвинова. – М.: Просвещение, 1986. – 79 с.

Онопrienко, Б.И. Игры и развлечения на воде / Б.И.Онопrienко. – М.: ФиС, 1976. – 253 с.

Скопцев, А.Г. Народные спортивные игры / А.Г.Скопцев. – М.: Знание, 1990. – 188 с.

Соколов, А.А. Городки / А.А.Соколов. – М.: ФиС, 1967. – 73 с.

## **ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ В СИСТЕМЕ ФИЗИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ СТУДЕНТОВ**

### **Методические рекомендации**

#### **Составители:**

Ольга Александровна Комиссарова

Марина Викторовна Шапошникова

Работа рекомендована РИС ЮУрГГПУ

Протокол № 24 от 2021 г.

Редактор

Технический редактор

Издательство ЮУрГГПУ

454080, г. Челябинск, пр. Ленина, 69

Подписано в печать 19.01.2021

Тираж 100 экз.    Формат 60х 84/16

Объем

Заказ №

Отпечатано с готового оригинал-макета в типографии ЮУрГГПУ

454080, г. Челябинск, пр. Ленина, 69