

ПРОЕКТ «Разноцветные игры»

"Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире".

В.А. Сухомлинский

Вид проекта- долгосрочный (октябрь 2020- май2021г)

Тип проекта- практико-ориентированный, творческий.

Участники проекта: воспитанники и педагоги групп: «Одуванчик», «Осьминожки», «Сказка», «Радуга», «Полянка», «Светлячки», «Звездочки», «Цветики».

Концепция проекта: Ежемесячная смена цвета игры(атрибутов игры)при проведении подвижных игр на улице. Также смена подборки игр ежемесячно.

Октябрь-коричневый цвет

Ноябрь-красный цвет

Декабрь-желтый цвет и т.д

Цель: Развитие культуры детской подвижной игры.

Задачи: - Развивать у детей потребность и интерес к подвижным играм.

- Создать качественные атрибуты к подвижной игре.

- Создать мотивацию детей на игру, используя игровые приемы.

- Создать условия для развития самостоятельных игр детей в подвижные игры.

Актуальность: Ребенку дошкольного возраста свойственно быть жизнерадостным и активным непоседой. Однако современные дети практически не знают подвижных игр, в которые можно поиграть со сверстниками.

Ожидаемый результат:

Для детей: культура детской подвижной игры развита на высоком уровне.

Подвижная игра становится разнообразнее.

Для педагогов: подвижная игра стала более насыщенной атрибутами, подготовка к игре становится продуманной и планомерной.

1Этап проекта. Организационный

Мы провели наблюдение: дети не проявляют интерес к подвижным играм, играют в вымышленных героев современных мультфильмов.

Нами разработан данный проект, подготовлена подборка подвижных игр, для детей разного возраста.

Разработаны правила участия в проекте, для педагогов групп.

Педагоги- участники проекта готовят качественные атрибуты для проведения подвижной игры.

2Этап проекта. Содержательный.

Данный этап предполагает проведение подвижных игр на улице, на групповых участках.

Педагоги- участники проекта выбирают подвижную игру из списка предложенных организаторами, проводят ее, предоставляют фотоотчет о проведении игры с детьми.

Организаторы также проводят подвижные игры в рамках проекта.

3 Этап проекта. Заключительный.

На данном этапе мы планируем создать презентацию-отчет о проведении подвижных игр в течении реализации проекта.

Планируем провести итоговое наблюдение за динамикой развития культуры подвижных игр у детей(на примере своей группы)

Правила участия в проекте

Цвет месяца - озвучивают организаторы.

Подборку игр - готовят организаторы.

- Выбираем одну из игр. В соответствии с цветом месяца, возрастом (например, оранжевый месяц — игра, где есть предметы оранжевого цвета).

- Воспитатели на своей группе готовят атрибуты к игре в соответствии с цветом месяца (атрибуты изготавливаются качественно)

- Играют в выбранную игру с детьми на прогулке, в удобное для группы время.

- Делают фотографии игр, описание игры в которую играли. Указывают: количество участников, атрибуты.

Пишут содержательный комментарий о проведенной игре, почему вы выбрали именно эту игру, как играли, какие изменения или добавления внесли в содержание игры.

(После игры можно предложить детям нарисовать, как играли. (по желанию детей))

Подборка игр на октябрь месяц.(Коричневый цвет)

Игра «Собачка»

Возрастная категория: 3-4 года.

Оборудование: Нарисованные домики для детей или скамейка.

Содержание

Предложить детям поиграть с Жучкой. Нарисовать круг – это ее дом. Дети берутся за руки, идут по кругу и поют песенку:

«Вот собачка Жучка,

Хвостик закорючка,

Зубки острые,

Шерстка пестрая!»

Собачка лает. Дети останавливаются, грозят ей пальчиками и говорят:

«Ты, собачка, не лай,

Лучше с нами поиграй,

Мы – бежим, ты – догоняй!»

Дети убегают, собачка их догоняет.

Правила

Нарисовать «домики» по количеству детей, в которых дети спрячутся от собачки.

Расположение «домиков» на игровой площадке следует изменять, постепенно увеличивая расстояние, которое ребенок пробегает.

Усложнение/Упрощение

Можно посадить собачку Жучку на скамейке и дети, взявшись за руки, подходят к собачке Жучке, говорят слова и бегут в домик на лавочку. Кого поймала собака, те остаются сидеть на лавочке.

Что развивает игра: формирует навыки двигательной активности детей.

Игра "Гном и шишки"

Возрастная категория: 4+.

Оборудование: «Волшебный мешочек» с шишками по количеству игроков.

Содержание

Дети берут по одной шишке, становятся в круг, кладут шишки перед собой.

«Гном» стоит в центре. Дети идут по кругу, поют:

Жил в лесу веселый гном,

Он себе построил дом.

Весь из шишек и листвы,

Небывалой красоты!

«Гном» пляшет, дети хлопают в ладоши и говорят:

Гномик, гномик, гномик, попляши,

Что умеешь делать – покажи.

Выходи из домика гулять,

Будем вместе шишки собирать!

«Гном» с последней фразой встает в общий круг. Дети и «Гном» бегут по кругу.

Когда воспитатель говорит «Стоп!», игроки берут по одной шишке, кому не хватило – выбывает. Игра повторяется, пока не останется один игрок.

Правила

Начинать игру по сигналу.

Если игрок не успел взять шишку, он выбывает из игры.

Игроку нужно брать только одну шишку.

После каждого выбывания игрока убирается из игры одна шишка.

Усложнение/Упрощение

В кругу стоят двое гномов, при этом количество шишек по числу игроков. После первой игры выбывают сразу двое игроков.

После первого выбывания игрока можно убирать из игры сразу несколько шишек за игровой кон.

Что развивает игра

Ловкость, сообразительность, быстроту реакции. Закрепляет навыки построения в круг, в умении бегать, не наталкиваясь друг на друга. Умение действовать по сигналу.

Игра "Мишка, что ты долго спишь?"

Возрастная категория: 2+.

Оборудование: Кукла бибабо- Медведь. Маска- шапочка Медведь.

Содержание

Взрослый с «Медведем» бибабо на руке сидит на стульчике. Дети с противоположной стороны зала идут шагом к нему, напевая песенку:

Мишка, мишка, что ты долго спишь?

Мишка, мишка, что ты так храпишь?

Мишка, Мишенька, вставай!

Мишка, с нами поиграй!

Правила

С окончанием последней строчки песенки «Медведь» просыпается, рычит и догоняет детей.

Усложнение/Упрощение

На роль «Медведя» выбрать ребёнка. Если «Медведь» догнал кого-то из детей, то танцует с ним весёлый танец. Остальные дети хлопают в ладоши.

Что развивает игра

Ориентировка в пространстве. Игра развивает слуховое восприятие, быстроту, ловкость и координацию движения.

Игра "У медведя во бору"

Возрастная категория: 1,5 — 10-11 лет.

Оборудование: Специального не требуется. Можно найти лавочку/подстилку, на которой будет «спать» медведь, использовать обруч, очертить окружность.

Содержание

В начале игры выбирается «медведь», который идет «спать» подальше — в другой конец площадки. Игроки произносят слова:

У медведя во бору

Грибы-ягоды беру.

А медведь-то спит

И на нас не глядит.

На первые четыре строчки играющие приближаются к медведю, ритмично ступая и имитируя движения по тексту: наклоняются, как будто собирают грибы, и «кладут» их в воображаемый кузовок. Игроки приближаются к медведю и произносят слова:

Мы медведя приласкали,

Мы его пощекотали.

Зарычал медведь — беда!

Разбегайся кто куда!

Игроки, в соответствии со словами, медведя гладят, щекотят, а когда он просыпается — разбегаются. Медведь их догоняет. Тот, кого поймал медведь, становится новым «медведем».

Усложнение

Можно включить «дразнилку» во вторую часть действия. Произносить следующие слова:

Злой медведь! Не бери больших! Бери маленьких, Косолапеньких. По мышке, по кошке, по ярушке!

На это медведь должен ответить:

Помелом заткну, Молоком залью, Кыш, человечки! И броситься догонять.

Правила

Следует заранее оговорить границы, за которые нельзя забегать и место, где спит медведь.

Упрощение/усложнение

1. Если в игре участвуют самые маленькие дети, то роль «медведя» всегда играет взрослый. Взрослый догоняет и пятнает малышей, чтобы приучить их к внезапным прикосновениям.

2. Если играют старшие дошкольники, можно выбрать 2 – 3 медведей.

Игра "Осень по лесу гуляла"

Возрастная категория: 5+.

Оборудование: Искусственный осенний лист (играя на улице, можно использовать настоящий, например, кленовый лист).

Содержание

Считалочкой или по желанию детей выбирается «Осень». «Осень» берёт в руку осенний лист. Дети, взявшись за руки, идут по кругу в одну сторону, а «Осень» идёт внутри круга в другую сторону. Дети напевают:

«Осень по лесу гуляла,

И листочек потеряла.

Кто листочек тот найдёт,

Будет счастлив целый год!»

После этих слов все дети останавливаются, опустив руки вниз, а «Осень» кладёт свой листок между оказавшимися рядом с ней детьми. Дети, между которыми «Осень» положила свой листок, бегут по внешнему кругу в противоположные стороны. Кто первый из бегущих вернётся на своё место и поднимет лежащий листок, тот и победил!

Правила

Круг должен быть ровным.

Чтобы дети, между которыми окажется осенний листок, побежали одновременно, можно всем дружно сказать: «раз, два, три, беги!!!»

Количество участников игры не ограничено.

Усложнение/Упрощение

Вместо осеннего листочка можно использовать для «Осени» осенний венок.

«Осень» может идти по кругу в том же направлении, что и дети.

Что развивает игра

Игра развивает внимание, быстроту реакции, координацию движений, память.

Способствует улучшению психо-эмоционального состояния детей.

Игра "Вышел мишка на лужок"

Возрастная категория: 2+.

Оборудование: Шапочка - «Медведь».

Содержание

Дети встают в круг, в центре стоит водящий - «Мишка». Играющие идут по кругу, взявшись за руки, и говорят:

Вышел Мишка на лужок,

Собрались мы все в кружок.

Мишка хлопает в ладоши,

Он у нас такой хороший.

Дети останавливаются, хлопают в ладони и говорят:

С Мишкой хлопайте в ладоши,

Ну-ка, вместе, раз, два, три,

А теперь – замри!

Дети замирают в различных позах. Водящий-«Мишка» идет по кругу и уводит с собой в центр круга, тех детей, которые пошевелились. Затем водящий выбирает нового «Мишку».

Правила

По считалке выбирается водящий – «Мишка».

Что развивает игра

Умение ходить по кругу, выдержку.

Игра "Лошади"

Возрастная категория: 5+.

Оборудование: Скакалки («вожжи») из расчета одна на двоих детей. Предметы (палки, коробки и т. д.), мел или окрашенная вода (в зависимости от времени года) для обозначения «конюшни».

Содержание

Дети делятся на пары, один участник становится «лошадью», второй - «конюхом». На конюшне стоят «лошади». «Конюшню» можно как-нибудь обозначить (любыми предметами, палками, коробками, нарисовать мелом на асфальте, окрашенной водой в зимнее время и т. д.), определить вход. На некотором расстоянии стоят «конюхи» с «вожжами» (скакалками). «Старший конюх» (взрослый) подходит к какой-нибудь деревянной поверхности, и отбивает примерно 15-18 ударов. За это время «конюхи» быстро выводят «лошадей», запрягают их и выстраиваются друг другом. На сигнал: «*Поехали!*» скачут галопом по кругу, как на ипподроме. По сигналу «*Лошади испугались!*» «конюхи» отпускают поводья, а «лошади» разбегаются в разных направлениях. По сигналу: «*Лови лошадь!*» «конюхи» стараются поймать и отводят их в «конюшню». Дети меняются ролями, игра повторяется.

Правила

- Дети делятся на пары: «лошадь» и «конюх». Взрослый выполняет роль «старшего конюха». На роль «старшего конюха» также можно выбрать участника, оставшегося без пары.

- «Конюхи» запрягают «Лошадей» надевая скакалку-«уздечку» сзади на шею, продевают подмышками и берутся за концы скакалок.

- Разбегаясь «Лошади» должны придерживать «уздечки».

Усложнение/Упрощение

- Добавить разные виды движения. Например: рысью, аллюром и т.д.

Что развивает игра

Двигательную активность, умение договариваться и действовать в парах, творческие способности.

Подборка игр на ноябрь месяц (красного цвета)

Игра "Капитошка"

Возрастная категория: 5+.

Оборудование: Цветные флажки, подставки или стаканчики для флажков по количеству команд (вместо флажков можно использовать любые фишки или обозначать количество побед на асфальте или на снегу), цветные косынки или ленты, эмблемы для обозначения команд.

Содержание

Предварительная беседа с детьми о том, что может происходить с капелькой воды в разных природных условиях.

Дети делятся на 2 и более команды в зависимости от количества участников, в каждой команде выбирается капитан. Дети строятся в колонны за капитаном. Если участники малознакомы, капитана можно выделить (цветной косынкой на шею или широкой лентой на рукав, у каждой команды свой цвет). Капитан является ориентиром для своей команды.

Далее педагог предлагает ребятам превратиться в «Капитошек» - яркие капельки воды, с которыми происходят чудесные превращения.

Правила

На сигнал ведущего (педагог) «Дождик» – дети прыгают в рассыпную по всей площадке;

На сигнал: «Ручейки» – бегут друг за другом (каждый в своей колонне) за своим капитаном;

На сигнал: «Облака» – дети бегут в рассыпную и забираются на любую поверхность (скамейки, постройки, камни ...), так чтобы ноги не оставались на земле.

На сигнал: «Лужи» – каждая команда со своим капитаном образуют кружок;

На сигнал: «Снежинки» – кружатся в рассыпную по всей площадке;

На сигнал: «Сугробы» – каждая команда подбегает к своему капитану, и прижавшись друг к другу образуют кучку – «сугроб»

Сигнал: «Озеро» – это сигнал к окончанию игры, дети собираются в один общий круг.

До окончательного сигнала «Озеро» перестроения можно повторить несколько раз. За каждое перестроение - «ручейки», «лужи», «сугробы» команда, построившаяся быстрее всех зарабатывает флажок цвета своей команды.

Выигрывает та команда, которая заработала больше всего флажков.

Усложнение/Упрощение

Упрощение: начинать игру можно только с «ручейков» и «луж» или со «снежинок» и «сугробов».

Что развивает игра

Совершенствует двигательные навыки в изменяющихся игровых ситуациях, развивает умение слушать, выполнять определенные правила, слаженно действовать в коллективе.

Игра "Озорные осьминожки"

Возрастная категория: 4+.

Оборудование: У каждой команды свой цветной атрибут (флажки, галстуки, кепки, косынки и др., что-то одно).

Содержание

Игроки делятся на две команды, в каждой команде выбирают папу и маму – осьминогов, остальные дети - осьминожки. По команде «гулять!» - осьминожки и их родители свободно перемещаются по площадке («плавают»). Маленькие осьминожки при этом меняются друг с другом атрибутами. По команде «Мама пришла!» - папы должны привести к мамам своих осьминожек (не зависимо, какого цвета у него атрибут). Мамы проверяют, своих ли детей привёл папа с прогулки. Выигрывает та команда, кто больше привёл своих детей осьминожек.

Правила

1. Все действия выполняются только по команде.
2. Команды может давать кто-либо из детей или взрослый (по предварительной договоренности)

Усложнение/Упрощение

Упрощение: 1. Исключить роль папы-осьминога. Осьминожки сами возвращаются к своей маме.

2. Осьминожки не меняются цветовыми атрибутами.

Усложнение: игра на время.

Что развивает игра

Память, внимание, ориентацию в пространстве и ситуации.

Игра "Отдай платочек"

Возрастная категория: Старший дошкольный возраст.

Оборудование: Косынка или платочек -2 штуки.

Содержание

Играющие делятся на две команды и выстраиваются в шеренгу друг напротив друга, держат руки за спиной. В центре между шеренгами стоит один игрок, он водящий.

Первый, кто стоит в каждой шеренге, держит в руке платочек. По команде водящего «Скорей шагай – платочек передай!», игрок с платочком в руках идет за спинами игроков своей шеренги и незаметно вкладывает платочек в руку одного из детей. Не останавливаясь, доходит до конца своей шеренги и встает в конец. После этого водящий дает команду «Отдай платочек!». Те игроки, у которых в руках окажется платочек, должны выбежать и отдать платочек водящему. Побеждает та команда, чей игрок это сделает первым.

Тот, кто опоздал, передает платочек обратно в свою команду, а сам переходит в команду соперников. Побеждает та команда, в которой к концу игры окажется больше игроков.

Правила

1. Выбегать с платочком можно только по команде водящего
2. Игроки не должны создавать помех друг другу
3. Игра заканчивается по предварительной договоренности. Можно играть до последнего игрока в команде или по условному количеству человек в команде, например, как только в команде останется 5 игроков – команда проиграла.

Усложнение/Упрощение

Усложнение: выбегая с платочком – назови птицу (насекомое, предмет посуды, мебели и т.п.)

Что развивает игра

Развивает координацию движений, быстроту реакции, внимание.

Игра "Скворечники"

Возрастная категория: 5+.

Оборудование: В разных местах площадки кладутся обручи. Это скворечники.

Содержание

Игроки распределяются тройками и встают в обруч (это скворечник). В каждом скворечнике кто-то папа-скворец, кто-то мама-скворчиха и один ребенок-скворчонок. Один из игроков - ведущий, он же "кукушонок". Ведущий (он же «кукушонок») дает команды:

"Скворцы!" - из скворечника вылетают папы-скворцы и летают по площадке, пока не прозвучит следующая команда - "Скворчихи!". Тогда вылетают мамы-скворчихи, а папы-скворцы возвращаются в свой скворечник. Последняя команда -

"Скворчата!", когда из скворечников вылетают скворчата, а за ними их родители, которые стараются догнать своего птенца и вернуть в скворечник (любой). В это время "кукушонок" занимает место в любом из скворечников. Тот скворчонок, чье место окажется занятым, становится новым "кукушонком". Игра повторяется со сменой ролей.

Правила

- вылетать скворцам из скворечника можно только по соответствующей команде;
- кукушонок может занимать любой скворечник.

Усложнение/Упрощение

Усложнение: - дети должны не запрыгивать в скворечники, а подлезать в обруч снизу, подняв его с пола вверх;

- «скворцу», оставшемуся без скворечника, дается фишка. После того как поиграют

в игру 5-6 раз производится подсчет фишек. Тот, у кого их будет больше всего должен выполнить любое задание детей (попрыгать на одной ноге вокруг обруча, встать как ласточка, изобразить «ворону», шагая высоко поднимая колени и каркая и т.д).

Что развивает игра

Развивает быстроту реакции, ловкость, внимание, ориентировку в пространстве.

Игра "Мяч по кругу"

Возрастная категория: 6+.

Оборудование: Мяч легкий, размером 20 см в диаметре. Вместо мячика можно передавать или перебрасывать небольшую подушку (15-20 см), набитую сеном, тонкими стружками. Мел или палочки, чтобы дети могли нарисовать кружки.

Содержание

Играющие встают в круг, лицом к центру на расстоянии один-два шага друг от друга. Им дается салу: «Раз два, три!» – игроки передают или перебрасывают большой легкий мяч. Тот, кто мяч уронит задание: каждому играющему нужно начертить вокруг себя маленький кружочек. По сигн, покидает игру до тех пор, пока другой ребенок не нарушит правила – не уронит мяч. Подвижная игра кончается, когда мяч обойдет круг 1–2 раза.

Правила

Передавать или перебрасывать мячик можно только стоящему рядом, причем в одну сторону (вправо или влево). Запрещается передавать мячик через одного, ронять, выходить из очерченного кружка. Нарушивший правила временно выходит из игры (поворачивается спиной, пока другой ребенок не нарушит одного из перечисленных условий).

Усложнение/Упрощение

Когда игроки научатся передавать, не роняя, друг другу мяч, можно передачу заменить переброской.

Что развивает игра

Ловкость, координацию движений, точность.

Игра "Живые бусы"

Возрастная категория: 4+.

Оборудование: - можно каждому игроку дать в руки по кружку

Содержание

В центре игровой площадки стоит водящий. Дети стоят в рассыпную по всей площадке и выразительно произносят слова:

«Таня (имя водящего) бусы порвала, потерялись бусинки!»

Таня (водящий) отвечает:

«Как же я их все найду, ведь они малюсенькие?

Надо (имя ребенка) мне позвать, вместе будем собирать».

Водящий и выбранный ребенок образуют пару и по сигналу «Раз, два, три – лови!» вместе ловят детей - догоняют игрока и берут его в свою цепочку «собирают бусы».

Игра продолжается, пока все «бусинки» не будут собраны.

Правила

Догонять детей после сигнала «Раз, два, три – лови!» Запрещается вырываться от ведущей пары. Если ведущие устали или стало трудно бегать, потому что много детей в цепочке, водящие делают круг и говорят:

«Наши бусы хороши, потрудились от души!» .

Усложнение/Упрощение

Дети младшего возраста догоняют «бусинку» и отводят в определенное место «шкатулочку». Затем «собирают бусы», например, по цвету одежды.

Что развивает игра

Ловкость, быстроту, навыки бега, умение действовать в команде, выразительность речи.

Игра "Челнок"

Возрастная категория: 6+.

Оборудование: - атрибут в руках любой на выбор(красный)

Содержание

Играющие делятся на две равные группы, становятся в две шеренги лицом друг к другу. Два игрока-челнока пробегают меж этих рядов навстречу друг другу. Ряды при этом постоянно сходятся и расходятся, напевая слова:

«Челнок бежит,

Земля дрожит.

Шьет — пошивает,

Доли посылает».

и постепенно ускоряясь.

Правила

Дети ряда движутся синхронно, не выскакивая вперед и не замедляясь. Проигрывает тот челнок, который не успевает пробежать между рядов до их схождения и оказывается зажат между ними. Затем выигравший челнок выбирает следующую пару челноков для игры.

Усложнение/Упрощение

Усложнение достигается благодаря степени замедления или ускорения движущихся.

Что развивает игра
Умение работать в команде, реакцию, самоконтроль.

Игра "Конь-огонь" +3 -7

Оборудование: Маска коня.(огня)

Содержание

Выбирается конь-огонь. Он становится в круг. Остальные дети взявшись за руки идут по кругу и произносят слова:

- У меня есть конь!

Это конь-огонь.

Догони меня- моего коня!

В это время конь двигается в противоположном направлении в кругу, руки перед собой имитируют вожжи и как только заканчиваются слова, конь останавливается между двух участников выставляет руку между ними и произносит слова :

- Раз, два, три-беги!

Двое участников бегут в разные стороны вокруг круга и возвращаются на свои места, Кто первый дотронется до руки коня тот и становится новым конем.

Правила

Участники бегают только вокруг круга, а стоящие в кругу им не мешают. Кто первый дотронется до руки тот и конь

Что развивает игра

Ловкость, быстроту, навыки бега и умение действовать по сигналу.

Игра "Цветик-семицветик"

Возрастная категория: 5+.

Оборудование: Цветик-семицветик с отрывными лепестками (МК «Цветик-семицветик»).

Содержание

Выбирается Водящий у него в руках цветик-семицветик. Дети стоят в произвольном порядке на игровой площадке лицом к Водящему. Водящий говорит:

Лети, лети, лепесток,

Через запад на восток,

Через север, через юг,

Возвращайся, сделав круг!

Водящий отрывает один из лепестков и бросает, как можно выше и дальше.

Ребенок, который первым схватил лепесток, машет им в воздухе и говорит:

Лишь коснёшься ты земли,

Быть, по-моему, вели!

Вели, чтобы...

(ребенок дает задание детям, например: выполнить 5 отжиманий, или 3 раза прокукарекать, или 10 раз подпрыгнуть на одной ноге с одновременным круговым поглаживанием живота и т.д.). После выполнения детьми задания, ребенок закрепляет лепесток на цветик-семицветик и становится водящим.

Правила

Задания детям нужно придумывать веселые и необычные. Вырывать лепесток из рук игрока, который первый его взял – запрещается. Если схватили лепесток два игрока одновременно, то они дают задание, договорившись между собой. Или один дает задание, а другой становится следующим Водящим.

Что развивает игра

Фантазию, быстроту, творческие способности, артистизм.

Игра "Бабушка Лукерья"

Возрастная категория: 3+.

Оборудование: Маски ворон, фартук и платочек для водящего, мелкие предметы двух видов (например – горох и перловка, или шишки и камешки), три ведерка.

Содержание

За чертой сидят дети – «вороны». По игровой площадке ходит «Бабушка Лукерья» и ведет разговор с «воронами».

Дети - «вороны»:

Бабушка Лукерья по огороду ходила,

Бабушка Лукерья огород сторожила.

«Бабушка Лукерья»: Кыш вороны, кыш вороны, кыш...

Дети - «вороны»:

Бабушка устала,

Села задремала.

Бабушка Лукерья присаживается в определенном заранее месте, «дремлет».

Вылетают «вороны», бегают по площадке и говорят:

А вороны тут как тут,

В огороде все клюют!

Бабушка проснулась,

Сладко потянулась,

Увидала здесь ворон,

Погнала всех их вон!

«Бабушка Лукерья» выполняет движения в соответствии с текстом стихотворения, по окончании слов она старается догнать «ворон».

Правила

Убегать от водящего, нужно уворачиваясь, соблюдая осторожность.

Пойманные «вороны» уходят в сторону от площадки и выполняют «наказание от «Бабушки Лукерьи» - разбирают по отдельным ведеркам смешанные горох и перловку. В зимнее время можно использовать предметы по крупнее (например -

шишки, камешки), чтобы в рукавичках детям было удобно. Или предложить придумать «наказание» самим детям.

Усложнение/Упрощение

Можно выбрать две бабушки.

Играя с детьми младшего возраста, слова диалога с «Бабушкой Лукерьей» произносит взрослый.

Что развивает игра

Способствует развитию психофизических качеств: ловкости, быстроты, выносливости, координации движений.

Игра "Фонарики"

Возрастная категория: 3-4 года.

Оборудование: Разноцветные кружочки (фонарики, шапочки).

Содержание

Детям раздаются разноцветные кружочки (фонарики). Ведущий показывает круги разного цвета – соответствующего цвета фонарики «включаются» - дети кружатся. Гирлянда включается не вся сразу. Сначала загораются синие фонарики, затем красные фонарики, затем желтые, затем зеленые. В конце игры включаются сразу фонарики всех цветов.

Правила

Выполняют движения только те дети, у которых фонарик указанного цвета.

Усложнение/Упрощение

- Гирлянда может загораться сразу двух цветов, трех цветов.

- Можно заменить цвета фонариков на более сложные (фиолетовый, голубой, розовый и т.д.).

- Выполнение разных видов движений, например, махать фонариками в разные стороны, делать круговые движения руками над головой и т.д.

Что развивает игра

Внимание, закрепляет знание основных цветов спектра.

Игра "Ловишка, бери ленту"

Возрастная категория: 5+.

Оборудование: Ленточки.

Содержание

Играющие становятся в круг, выбирают ловишку. Все, кроме ловишки, получают ленточку, которую закладывают за пояс или за ворот. Ловишка встает в центр круга. По сигналу: «Беги!» - дети разбегаются по площадке. Ловишка бегает за

играющими, стараясь вытянуть у кого –нибудь ленточку. По окончании игры ловишка считает ленточки. Игра повторяется с новым ловишкой.

Правила

Не выбегать за пределы площадки. Ловишке нельзя хватать игроков руками, а только выдергивать ленточку.

Усложнение/Упрощение

нет.

Что развивает игра

Быстроту, ловкость, внимание.

Игра "Кривой петух"

Возрастная категория: 4+.

Оборудование: Шапочка петушка.

Содержание

Дети становятся в круг. Считалкой выбирается водящий – «Кривой петух».

Водящий находится в центре круга.

Дети: *«Кривой петух, на чем стоишь?»*

Водящий: *«На иголочках».*

Дети: *«А как тебе, не колко?»*

Водящий: *«На подковочках».*

Дети идут по кругу и говорят:

*«Ступай в кут,
Там блины пекут,
Там блины пекут,
Тебе блин дадут».*

Водящий стучит ногой о землю 3 раза.

Дети: *«Кто стучит к нам в этот час?»*

Ну-ка, поймай нас!»

Дети убегают от водящего.

Правила

1. Водящий выбирается считалкой;
2. Кого водящий поймал, тот становится «Кривым петухом».

Усложнение/Упрощение

Усложнение: Водящий и дети могут передвигаться, прыгая на двух ногах или на одной ноге. Так же водящий может ловить детей с завязанными глазами, а потом угадать, кого поймал, если угадает ребенка – тот и водящий.

Что развивает игра

Развитие внимания, координации движений, ловкости.

Игра "Флажок"

Возрастная категория: 2+.

Оборудование: Флажок.

Содержание

Дети стоят по кругу. Один находится в центре круга с флажком в руке. Взрослый говорит одному из детей стоящих в кругу: *«Олечка (любое имя ребенка), возьми флажок»* Дети в кругу все вместе продолжают:

*«Поведи ребят, дружок,
Выше флаг поднимай,
Стройно, круг прошагай»*

Выходит названный ребенок и берет флажок у того кто стоит в центре. Последний отдает флажок, и они становятся со всеми в общий круг. Ребенок с флажком ведет колонну детей по кругу. Сделав один круг, ребенок с флажком становится в центр круга, и игра повторяется.

Правила

Маршировать нужно красиво, друг за другом, правильно выполняя задание. Если дети плохо говорящие слова может проговаривать взрослый.

Усложнение/Упрощение

Усложнение: в задании можно использовать разные виды ходьбы (по кругу, змейкой, между предметами и др.)

Игра "Пришелец"

Возрастная категория: 5-7 лет.

Оборудование: Шапочка-маска инопланетянина, бубен.

Содержание

Игроки строят круг. Считалкой выбирается водящий – "Пришелец", остальные - «земляне». Под музыку (бубен) «земляне» двигаются «по планете», высоко поднимая ноги из-за «отсутствия земного притяжения». По сигналу «Идет Пришелец!» все разбегаются. «Пришелец» ловит игроков, осаливая их ладонью и садит в свой «Космический корабль» (например, на скамейку или специально очерченный круг).

Правила

1. Участники игры двигаются, высоко поднимая ноги, и разбегаются только после сигнала «Идет Пришелец».
2. Ведущий («Пришелец») приводит пойманных игроков- «землян» в свой «Космический корабль».

Усложнение/Упрощение

Можно выбрать 2 "пришельца", выигрывает тот, кто больше поймает "землян".

Что развивает игра
воображение, быстроту, ловкость.

Игра "Угадай, чей голосок"

Возрастная категория: 3-4 года.

Оборудование: Шарф.

Содержание

Ребята становятся в круг, в середину которого входит водящий. Ему завязывают глаза. Играющие идут по кругу вслед за взрослым, повторяя его движения (гимнастические или танцевальные), затем останавливаются и говорят:

Мы немножко поиграли,

А теперь в кружок мы встали.

Ты загадку отгадай,

Кто позвал тебя – узнай!

Взрослый молча указывает на одного из играющих, который восклицает: «Узнай, кто я!» Водящий должен назвать его имя. Если он угадал, указанный становится водящим, если ошибся, игра повторяется.

Правила

Водящий не подсматривает.

Усложнение/Упрощение

Когда ребята начнут различать голоса товарищей, можно разрешить им изменять свой голос, чтобы усложнить игру.

Что развивает игра

Развивать у детей наблюдательность, внимание, слуховое восприятие.

Игра

"Веселые художники"

Игра

"Веселые художники"

Возрастная категория: Старший дошкольный возраст.

Оборудование: Вырезанные из картона капельки краски двух цветов (красные и синие) на клейкой основе, по количеству детей. Мольберт (2 шт).

Игра "Вышел мишка на лужок"

Возрастная категория: 2+.

Оборудование: Шапочка - «Медведь».

Содержание

Дети встают в круг, в центре стоит водящий - «Мишка». Играющие идут по кругу, взявшись за руки, и говорят:

*Вышел Мишка на лужок,
Собрались мы все в кружок.
Мишка хлопает в ладоши,
Он у нас такой хороший.*

Дети останавливаются, хлопают в ладони и говорят:

*С Мишкой хлопайте в ладоши,
Ну-ка, вместе, раз, два, три,
А теперь – замри!*

Дети замирают в различных позах. Водящий-«Мишка» идет по кругу и уводит с собой в центр круга, тех детей, которые пошевелились. Затем водящий выбирает нового «Мишку».

Правила

По считалке выбирается водящий – «Мишка».
Что развивает игра
Умение ходить по кругу, выдержку.

Игра "Тик - так"

Возрастная категория: 4+.

Оборудование: нет.

Содержание

Дети становятся в круг, они - «цифры». Выбирается водящий, он - «стрелка для часов», ему завязывают глаза, он находится в центре круга.

Правила

Играющие хором произносят слова и выполняют движения в соответствии с текстом:

Тик-так, тик-так - Ходьба на месте.

Мы всегда шагаем так: Шаг влево, шаг вправо, (2 раза).

Тик-так! Водящий вытягивает руку вперед,

Стрелка, стрелка, покружись - поворачивается вокруг себя,

Час который, покажи! после слова «покажи» - останавливается.

Тот ребенок, на которого указывает рука водящего, произносит: «Тик-так».

Водящий должен угадать имя говорящего.

Усложнение/Упрощение

Можно угадывать по хлопку, в какой стороне (справа или слева) находится ребенок

.

Что развивает игра

Закрепляет навыки правильной постановки стоп и напряжения мышц стопы и пальцев в различных исходных положениях

Игра "Колпак и палочка"

Возрастная категория: 4+.

Оборудование: Колпак, палочка.

Содержание

Играющие становятся в круг. Водящий получает палочку и становится в середине круга. На голову ему надевается большой колпак, чтобы он прикрыл глаза. Дети, держась за руки, идут по кругу со словами: «Раз, два, три, четыре, пять-вышла палочка стучать». Водящий в это время стучит палочкой о пол (землю). После слов водящего: «Быстро палочку бери, моё имя назови» играющие останавливаются, и водящий протягивает палочку в их сторону. Тот, на кого палочка указывает, берётся за её конец и называет имя водящего. Водящий отгадывает, кто его назвал. Если узнает игрока, тот становится водящим, и игра начинается сначала.

Правила

Водящий не должен подсматривать из-под колпака. Называть имя надо громко, выразительно.

Усложнение/Упрощение

Заменить слова водящего: «Быстро палочку бери, и как хочешь позови» (Игроки в кругу издают любые звуки: мяукаю, лают, и т.д.)

Что развивает игра

Внимание, выдержка.

Игра "Я иду, за собой детей веду"

Возрастная категория: 2+.

Оборудование: можно взять любую игрушку или предмет

Содержание

Дети встают за ведущим цепочкой. Ведущий идет и произносит следующие слова: «Я иду, иду, иду, за собой детей веду, а как только повернусь, сразу всех переловлю!» Услышав слово «переловлю», дети бегут в безопасное место под названием «город». Это может быть просто свободное место, отделенное от площадки лежащей ленточкой или веревкой, нарисованной чертой. Когда дети убегают, ведущий должен их поймать. Если дети маленькие, ведущий должен сделать вид, что он ловит, но поймать не может.

Правила

1. Все дети должны точно следовать за ведущим.
2. Стараться во время убегания от ведущего, не упасть.

Усложнение/Упрощение
нет.

Игра "Золотая рыбка"

Возрастная категория: 3+.

Оборудование: Шапочка или маска для водящего, ритмичная музыка.

Содержание

С помощью считалки выбирается Золотая рыбка. Дети встают в рассыпную и вместе с ведущим произносят слова:

Раз, два, три, четыре, пять

Рыбке можно выплывать.

Раз, два, три, рыбка, по морю плыви.

Раз, два, три, четыре, пять

Возвращайся к нам опять.

Дети выполняют волнообразные движения руками, рыбка плавает между детьми и становится перед детьми.

Дети с ведущим произносят слова:

Рыбка, рыбка золотая,

В море ты не уплывай (грозят пальцем)

Рыбка, рыбка золотая,

Нам задание загадай.

Рыбка предлагает выполнить простые задания (по возможности, под музыку) – пружинку, наклоны и т.д. Рыбка или ведущий хвалит детей.

Игру можно повторить несколько раз.

Правила

Ребенок, отличившийся при выполнении заданий, становится следующей рыбкой.

Усложнение/Упрощение
нет.

Что развивает игра

Память, внимание, координацию движений, стремление к лидерству.