

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 114 «Солнечный город»

ПРИНЯТА

на заседании педагогического совета
МБДОУ № 114 «Солнечный город»
протокол №1 от 30.08.2021

УТВЕРЖДЕНА

приказом заведующего
МБДОУ № 114 «Солнечный город»
Васильевой Е.В.
№ 222 от 31.08.2021

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА ФИЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНОЙ
НАПРАВЛЕННОСТИ
«ИГРЫ НАШЕГО ДВОРА»**

Возраст обучающихся:	5 – 7 лет
Срок реализации программы:	01.06.-31.08. (3 месяца)
Автор-составитель программы:	Зайчикова Л.А., старший воспитатель
Реализуют программу:	Затескина Е.В., Эглит А.С., Галочкина А.А., инструкторы по физической культуре

Вологда
2022

Содержание:

Аннотация к программе

1. Целевой раздел

- 1.1. Пояснительная записка
- 1.2. Новизна
- 1.3. Актуальность
- 1.4. Цели и задачи программы
- 1.5. Принципы реализации
- 1.6. Возраст обучающихся
- 1.7. Сроки реализации
- 1.8. Ожидаемый результат

2. Содержательный раздел

- 2.1. Структура занятия
- Учебный план
- Содержание учебного плана

3. Организационный раздел

- 3.1. Формы и режим занятий
 - 3.2. Формы подведения итогов
 - 3.3. Материально-технические условия
 - 3.4. Требования к педагогическим работникам
- Список литературы

Аннотация к программе

Настоящая программа является дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой **физкультурно-спортивной направленности** и реализуется в Муниципальном бюджетном дошкольном образовательном учреждении «Детский сад № 114 «Солнечный город» г. Вологды (МБДОУ №114 «Солнечный город») дополнительно к основной общеобразовательной программе дошкольного образования на бесплатной основе.

Программа адаптирована к условиям МБДОУ № 114 «Солнечный город», учитывает оздоровительные факторы летнего периода, на 3 месяца обучения для детей старшего дошкольного возраста. Формирование групп детей для занятий осуществляется на основе учёта индивидуальных и возрастных особенностей, состояния их здоровья и уровня развития движений.

Данная программа разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования направлена на укрепление здоровья, улучшение общей физической подготовленности детей, удовлетворение их биологической потребности в движении, сохранение и развитие природных задатков, так же развитие двигательных способностей в выполнении тех или иных ролей, согласно игровой ситуации. Одной из интересных и эффективных форм работы, способствующей раскрытию детской активности, самостоятельности и инициативности является организованная в ДОУ кружковая работа по ознакомлению детей с дворовыми играми.

I. Целевой раздел

1.1. Пояснительная записка

В дошкольный период формируются основы физического и психического здоровья ребёнка, вырабатываются определенные черты характера, приобретаются жизненно важные умения и навыки. В связи с этим особая роль отводится правильно организованному физическому воспитанию в условиях детского сада и семьи. Помочь каждому ребёнку занять достойное место в детском коллективе, преодолеть неуверенность у робких детей, вызвать желание выполнять не только второстепенную, но и главную роль в игре.

Дворовые игры создают благоприятные условия для развертывания двигательной деятельности, для самостоятельного творческого выбора конкретных способов действий, их сочетания, чередования, изменение характера и интенсивности в зависимости от неожиданно

возникающих новых игровых ситуаций. Во все времена люди отмечали важность игры для общего развития ребенка и необходимость применения ее в воспитании.

Веселые дворовые подвижные игры - это наше детство. Кто не помнит неизменных прятков, ловишек, резинки? Когда они возникли? Кто придумал эти игры? На этот вопрос только один ответ: они созданы народом, так же как сказки и песни.

Значение дворовых игр в развитии личности:

1. Игра как развлечение - одно из самых полезных занятий, поскольку обеспечивает здоровье, долголетие; помогает устанавливать хорошие взаимоотношения между людьми; снимает психические перегрузки; учит отдыхать и веселиться; обеспечивает радостное самочувствие.
2. Воспроизводство игровых традиций - своеобразное возвращение к некоторым играм на более поздних этапах жизненного пути, связанное с воспитанием собственных детей и внуков, передача игровых традиций «по наследству».
3. Развитие двигательных способностей: быстроты, силы, ловкости, выносливости.
4. Воспитывают чуткость к людям, учат детей общаться, помогают усвоить нормы и ценности культуры, расширяется процесс взаимодействия подрастающего поколения с окружающими людьми, дети учатся отстаивать свои интересы и своё место в социальной группе.
5. Помогают находить неожиданные, правильные, неправильные и потому часто особенно интересные решения.

Наблюдая за играми можно увидеть, как изменяются и совершенствуются отношения между детьми, а также как развиваются навыки и качества каждого ребенка.

Дворовые игры можно условно разделить на 3 группы: подвижные, словесные, сюжетные. Важной особенностью любой дворовой игры являются правила. Они помогают осмыслить детям замысел игры и игровые действия. Выполнение этих правил требует от ребенка определенных усилий, ограничивает его спонтанную активность.

Итак, дворовые подвижные игры в комплексе с другими воспитательными средствами представляют собой основу начального этапа формирования гармонически развитой, активной личности, сочетающей в себе духовное богатство, моральную чистоту и физическое совершенство.

1.2. Новизна

Данная программа разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования. Программа полностью построена на дворовых, подвижных играх, с учетом изучаемых лексических тем и возрастных особенностей детей, включающих самые разнообразные двигательные действия, создающих целостную систему обучения, доступных для взрослых и детей. Данные игры способствуют обогащению двигательного опыта детей, активизации и развитию двигательной деятельности дошкольников, их познавательной и мыслительной сферы средствами игры, воспитанию морально-волевых качеств личности, а также активизируют мыслительную деятельность ребенка: тренируют внимание, уточняют имеющиеся представления, понятия, развивают воображение, память, сообразительность.

1.3. Актуальность

В XXI веке дети незаметно исчезли из дворов больших городов — теперь они играют в компьютерные игры или благовоспитанно проводят время в специально организованных детских клубах. Вместе с детьми исчезла культура дворовых игр и дворовая социализация (со всеми ее особенностями). И если малышей еще можно встретить на площадках под присмотром родственников, то старших дошкольников почти не видно.

Дворовая игра – это наше детство, забавы старшего поколения - наших бабушек и дедушек, практическое размышление ребенка об окружающей действительности. Вместе с тем, на игры можно посмотреть, и с точки зрения педагогики и психологии, как средства образования и воспитания. В дополнении ко всему, это и отличный способ укрепить свой дух, свое тело, развить процессы мышления, эмоциональную составляющую нашей жизни.

Дворовые игры - не просто развлечение, это еще и обучение. В этих играх учатся общению, умению создавать команды и "работать" в них, да и веселиться учатся тоже. Дворовая игра использовалась с целью воспитания и развития подрастающего поколения: формировала привычку к труду, навыки охоты, военной подготовки. Подвижные игры представляли собой состязания: бег,

прыжки, метание, стрельба из лука и различные ритуальные танцы. Характер игр зависел от географической среды обитания.

Дворовые игры актуальны и интересны и в настоящее время несмотря на то, что существует достаточно большое количество соблазнов в наш технократический век.

Посещение кружка «Дворовые игры» способствует укреплению здоровья воспитанников, социализации детей, активизации и развитию двигательной деятельности дошкольников, их познавательной и мыслительной сферы средствами игры. Игровой метод придаёт учебно-воспитательному процессу привлекательную форму, повышает эмоциональный фон занятий, способствует развитию мышления, воображения и творческих способностей ребёнка.

1.4. Цель и задачи образовательной программы

Цель: укрепление здоровья воспитанников, активизация и развитие двигательной деятельности детей при тесной взаимосвязи с их познавательной и мыслительной деятельностью средствами дворовой игры.

Задачи программы:

Обучающие задачи:

- Ознакомить детей с арсеналом доступных для ребенка-дошкольника уличных подвижных игр;
- Обучать правилам проведения дворовых игр;

Развивающие задачи программы:

- развивать психофизические качества (быстроту, силу, гибкость, выносливость, ловкость);
- развитие интереса и популяризация дворовых игр среди дошкольников и их родителей;
- развивать восприятие, внимание, волю, память, мышление;
- развивать дружеские взаимоотношения через игру и общение в повседневной жизни;

Оздоровительные задачи:

- сохранять и укреплять здоровье детей посредством развития двигательной активности детей;
- оказывать общеукрепляющее воздействие на организм ребенка;
- формировать правильную осанку.

Воспитательные задачи программы:

- Создать благоприятный микроклимат доверительных отношений между взрослыми и детьми, родителями и педагогами в совместной игровой деятельности;
- Воспитывать умения вести себя безопасно во время движения, формирование культурных привычек в процессе группового общения с детьми.

1.5. Принципы к реализации программы.

- **Наглядность.** Показ игровых действий, разъяснение правил игр.
- **Доступность.** Обучение играм от простого к сложному, от легкого к трудному. Введение игр в самостоятельную игровую деятельность дошкольников.
- **Систематичность.** Регулярность занятий. Последовательность работы в течение всего периода пребывания ребенка в детском саду; систематичность и взаимное доверие и взаимопомощь педагогов и родителей;
- **Индивидуальность.** Учет особенностей возраста, особенностей каждого ребенка. Воспитание интереса к играм активности ребенка.
- **Сознательность.** Понимание пользы игр, оздоровительная направленность; потребность в самостоятельной игровой деятельности.
- **Принцип добровольности участия.**
- **Единство целей и задач воспитания** здорового ребенка в ДООУ и семье;

1.6. Возраст обучающихся

Предлагаемая программа разработана для детей старшего дошкольного возраста,

описывает курс подготовки детей 5-7 лет. Дети набираются в группы на добровольной основе. Количество детей в группе до 30 человек.

Старшая группа (с 5 до 6 лет) 1 занятие в неделю (длительность – 25 минут);

Подготовительная к школе группа (с 6 до 7 лет) 1 занятие в неделю (длительность – 30 минут)

1.7. Сроки реализации

Программа рассчитана на 3 месяца обучения (с 1 июня по 31 августа) и предполагает проведение одного занятия в неделю в первую половину дня.

1.8. Ожидаемый результат

К показателям эффективности можно отнести:

- естественное развитие организма ребёнка, функциональное совершенствование его отдельных органов и систем.
- создание необходимого двигательного режима, положительного психологического настроя.
- укрепление осанки, улучшение физических качеств: координации, силы, общей выносливости, ловкости, гибкости, скорости, сочетания скорости и силы, равновесия.
- развитие креативных способностей в двигательной сфере.
- улучшение умственных способностей: внимания, быстроты реакции, памяти, воображения.
- развитие эмоциональной сферы, нравственно-волевых черт, коммуникативных способностей.
- развитие интереса к дворовым играм.
- развитие у дошкольников социализации.

2. Содержательный раздел

2.1. Структура занятия

Части занятия	Задачи	Временной промежуток
Вводная часть	Приветствие, создание эмоционально положительного настроя, формирование интереса к занятию	2 – 4 минуты
Основная часть	Изучение темы занятия посредством игр и игровых упражнений	10 - 15 минут
Заключительная часть	Подведение итогов	2 – 4 минут

2.2. Учебный план

Возрастная группа	Периодичность занятий	Кол-во в месяц	Итого за весь период
Старшая группа	1 занятие в неделю	4	12
Подготовительная группа	1 занятие в неделю	4	12

2.3. Содержание учебного плана

Перспективное планирование

№ п/п	Название «Игры»	Цель
Старшая группа		

июнь	Занятие 1	«Классики» - «Дни недели»	-Способствование у детей развитию ловкости, меткости, умению концентрироваться. Закрепление названия и очередность дней недели.
	Занятие 2	«Классики» - «Не попади в болото»	-Способствование у детей развитию ловкости, меткости, умению концентрироваться, отработка навыка у детей в прыжках с продвижением вперед из квадрата в квадрат с заданием.
	Занятие 3	«Ручеёк»	-Обучение в игровой манере ходьбе, внимательности, игре в коллективе.
	Занятие 4	«Тише едешь дальше будешь»	-Формирование и закрепление у детей навыков счета, развитие внимательности, координации движений, быстроты реакций, умение быстро бегать и реагировать на меняющиеся обстоятельства.
июль	Занятие 5	«Колечко»	-Способствование развитию у детей внимания, ловкости, умению играть в коллективе, способности следить за манипуляциями окружающих, действовать быстро и решительно.
	Занятие 6	«Съедобное – несъедобное»	-Способствование развитию у детей внимания, умению внимательно слушать и быстро реагировать.
	Занятие 7	«Вышибалы»	- Развитие ловкости, выносливости, меткости, умению уворачиваться от мяча, координации движений, быстроты реакций, двигательных и коммуникативных способностей, закрепление и совершенствование умений и навыков владения мячом.
	Занятие 8	«Цифровод»	-Формирование и закрепление у детей навыков счета, развитие внимательности, координации движений, быстроты реакций, реагировать на меняющиеся обстоятельства.
август	Занятие 9	«Салки»	-Развитие у детей умения выполнять движения по сигналу, упражнять в прыжках на одной ноге, с продвижением, умению играть в коллективе.
	Занятие 10	«Ловишка с веревочкой, лентой»	-Способствование развитию у детей внимания, ловкости, умению играть в коллективе, способности следить за манипуляциями окружающих, действовать быстро и решительно.
	Занятие 11	«Хали-хало»	-Формирование и закрепление у детей навыков счета, развитие внимательности, сообразительности, быстроты реакций, умение быстро бегать и реагировать на сигнал.
	Занятие 12	«Испорченный телефон»	-Развитие слухового внимания, мышления, сообразительности, активизация словаря.

Подготовительная группа			
Июнь	Занятие 1	«Удочка»	-Совершенствование навыков основных движений, умения подпрыгивать на двух ногах; развитие внимания, координации движения
	Занятие 2	«Краски»	-Закрепление умения действовать по сигналу, знание цвета и оттенков, воспитание быстроты реакции, совершенствование навыков основных движений
	Занятие 3	«Тили – тили – тесто, ищи себе место»	-Закрепление умения действовать по сигналу, воспитание быстроты реакции
	Занятие 4	«Цифровод»	-Формирование и закрепление у детей навыков счета, развитие внимательности, координации движений, быстроты реакций, реагировать на меняющиеся обстоятельства.
Июль	Занятие 5	«Платочный бой»	-Закрепление умения действовать по сигналу, развитие быстроты реакции, умения уворачиваться.
	Занятие 6	«Садовник»	- Способствовать развитию у детей умения перебегать на противоположную сторону площадки, уворачиваясь от ловишки, развивать ловкость, быстроту реакции.
	Занятие 7	«Хали-хало»	-Формирование и закрепление у детей навыков счета, развитие внимательности, сообразительности, быстроты реакций, умение быстро бегать и реагировать на сигнал.
	Занятие 8	«Вышибалы»	- Развитие ловкости, выносливости, меткости, координации движений, быстроты реакций, двигательных и коммуникативных способностей, закрепление и совершенствование умений и навыков владения мячом.
август	Занятие 9	«Резиночка» - «десяточка»	-Способствование развитию у детей вестибулярного аппарата, координации, внимательности. Побуждение побеждать, достойно проигрывать и дружить с детьми, даже если в данную минуту они соперники.
	Занятие 10	«Бегемотики»	-Упражнение в умении выполнять движения в соответствии с текстом; способствовать развитию умения детей играть вместе, координация движений, ориентировка в пространстве.
	Занятие 11	«Классики» - «Не попади в болото»	-Способствование у детей развитию ловкости, меткости, умению концентрироваться, отработка навыка у детей в прыжках с продвижением вперед из квадрата в квадрат с заданием.
	Занятие 12	«Светофор»	-Развитие у детей зрительной памяти и внимания.

2.4. Методы и формы оценивания

- Наблюдение за поведением детей во время игр и прогулок, позволяющее выявить уровень самостоятельности организации игр, лидерские качества, уровень коммуникативности;
- Повышение ~~иници~~ активности родителей, проявляющихся в участии физкультурно- оздоровительных мероприятий вместе с детьми, проводимых в ДОУ.
- Увеличение доли педагогов ДОУ, использующих дворовые игры при организации двигательной активности детей во время прогулок.
- Пополнение материально-технической базы ДОУ.

3. Организационный раздел

3.1 Формы и режим занятий

Общее количество занятий за летний период – 12. Программа рассчитана на 1 занятие в неделю. Длительность каждого занятия – 1 час академического времени (один академический час для детей старших групп равен 25 минутам, для детей подготовительных групп 30 минутам в соответствии с требованиями СанПиН). Занятия проводятся в игровой форме. Каждое занятие объединено общим сюжетом.

Занятия, как правило, проводятся по общей схеме:

- вводная часть решает задачу подготовки организма к физической работе.
- основная часть включает в себя обучение игре. Разъяснение правил игры, обсуждение вариантов, результата игры. Непосредственно сама игра.
- заключительная часть обеспечивает постепенное направленное снижение физической активности, создание благоприятных условий для успешного протекания восстановительных процессов в организме ребенка и плавный переход к другим видам деятельности.

3.2. Формы подведения итогов

- фотоотчеты,
- анкетирование родителей,
- информация для родителей на стендах, в папках-передвижках, консультации.

3.3. Материально-технические условия

Организация занятий осуществляется при хороших погодных условиях на спортивных участках на территории ДОУ. В непогоду в физкультурном зале, расположенном на первом этаже здания.

Для организации игр используются:

- скакалки
- мелки
- мячи
- обручи и другой спортивный инвентарь
- магнитофон с аудиозаписями.

3.2 Требования к педагогическим работникам

Занятия по программе физкультурно-спортивной направленности «Игры нашего двора» проводит педагог с высшим педагогическим или средним специальным педагогическим образованием.

Список используемой литературы

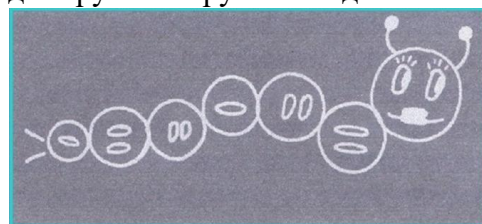
- 1.Былеев, Коротков, Яковлев «Подвижные игры», Физкультура и спорт, 1977 г.
2. Кочетков М.Е., «Уличные и дворовые игры» М.: АСТ, 2009г
- 3.А.В. Кенеман, Т.И. Осокина Детские народные подвижные игры: Кн. для воспитателей дет. сада и родителей – 2-е изд., дораб. – М.: Просвещение; Владос, 1995. – 224 с.: илл.
- 4.М.Литвинова «Русские народные подвижные игры», Просвещение, 1986.

5. Лялина Л.А. Народные игры в детском саду: Методические рекомендации.- М.: ТЦ Сфера,2009
6. Осокина Т.И., Тимофеева Е.А., Фурмина Л.С. Игра и развлечения детей на воздухе. М., 1983.
7. Степаненкова Э.Я. Теория и методика физического воспитания и развития ребенка. М., 2001.
8. Якуб С.К. Вспомним забытые игры - М.: Детская литература, 1988.
9. Lurkmore.ru. . - Дворовые игры.
- 10.Интернет - ресурсы:
<http://www.detskietovary.ru/article/51>
http://www.formychild.ru/cgi-bin/toys.cgi?stp=art_card&id=139
<http://moudodfortuna.ru/about/events/273/>
<http://lifehacker.ru/2014/05/10/10-dvorovyx-igr/>
<http://vozhatiki.ru/>
<http://ped-kopilka.ru/>
<http://xn--80admnw0a7d0a.xn--p1ai/>
<http://www.kis-brys.ru/>
<http://www.elena-kuzmina.ru/v-letnem-lagere.-igryi.html>

1. Классики «Гусеничка»

Цель: Способствование у детей развитию ловкости, меткости, умению концентрироваться, отработка навыка у детей в прыжках с продвижением вперед из кружка в кружок с заданием.

Описание: Участник игры прыгает из кружка в кружок по обозначенным следам, которые рисуются большого размера. Играющий наступивший на черту передает ход другому участнику.

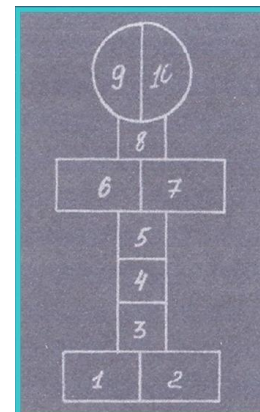


2. «Классики» - «Человечек»

Цель: Способствование у детей развитию ловкости, меткости, умению концентрироваться и знанию цифр.

Описание: Участник начинает игру, впрыгивая в классики №1 и №2, затем на одной ноге поочередно прыгает в классики №3, №4, №5. В классики №6 и №7 впрыгивает на двух ногах; в №8 на одной; в №9, №10 на двух ногах. Прыжком переворачивается и продвигается обратный путь. Для усложнения используется битка. Игрок бросает битку поочередно в каждый классик, и возвращаясь подбирает битку.

Правила игры: Если игрок наступает на черту или битка не попадает в нужный класс, то в игру вступает следующий участник. Игрок уступивший свой ход, продолжит игру с того класса, где потерпел неудачу.



3. «Классики» - «Дни недели»

Цель: Способствование у детей развитию ловкости, меткости, умению концентрироваться. Закрепление названия и очередность дней недели.

Описание: Участник стоя в полукруге, бросает битку поочередно в каждый классик, соответственно с днями недели. Затем прыгает:

1-й кон - на двух ногах поочередно в каждый класс. 2-й кон - прыгает на одной ноге.

3-й кон - подбирает битку, прыгая на двух ногах. 4-й кон - подбирает битку прыгая на одной ноге.

Правила игры: Если игрок наступает на черту, путает дни недели или битка не попадает в нужный класс, то в игру вступает следующий участник. Игрок уступивший свой ход, продолжит игру с того класса, где потерпел неудачу. Если нога или битка игрока попадает в «огонь», то все пройденные концы сгорают, а игра для него продолжается снова с первого конца.



4. «Классики» - «Не попади в болото»

Цель: Способствование у детей развитию ловкости, меткости, умению концентрироваться.

Описание: Битку вбрасывают из полукруга поочередно в каждый классик. Если битка попадает в «болото 1», то в следующий раз игра для этого участника начинается с первого класса. Если бита или нога игрока попадает в «болото 2», то он передает ход другому игроку.

1-й кон - игрок прыгает на двух ногах поочередно в каждый класс.

2-й кон - прыгает на одной ноге.

3-й кон - подбирает битку, прыгая на двух ногах. 4-

й кон - подбирает битку прыгая на одной ноге.



Правила игры. Если игрок наступает на черту или битка не попадает в нужный класс, то в игру вступает следующий участник. Игрок уступивший свой ход, продолжит игру с того класса, где потерпел неудачу.

5. Игра «Ручеёк»

Цель: Обучение в игровой манере ходьбе, внимательности, игре в коллективе.

Описание: Дети становятся парами, взявшись за руки. Руки надо поднять кверху таким образом, чтобы получился «домик». Пары детей становятся друг за другом, постепенно передвигаясь вперед. Формируется что-то вроде «ручейка», который постоянно течет.

Один человек заходит в начало этого ручейка, проходит под поднятыми руками игроков и выхватывает из основной массы одного из игроков за руку, уводя его с собой в конец ручейка, вставая последним его звеном. На освободившееся место встает следующая пара игроков, а освободившийся игрок идет в начало ручейка и проделывает то же самое – идет под руками игроков, выхватывая из ручейка понравившегося человека за руку и уводя его в самый конец ручейка.

Варианты:

В зависимости от размеров игровой площадки играющие пары идут ровным уверенным шагом прямо или по кругу. По сигналу воспитателя (хлопок в ладоши, свисток) первая пара, пригнувшись, входит в «коридор» из рук.

6. «Тише едешь, дальше будешь»

Цель: формирование и закрепление навыков счета, развитие внимательности, координации движений, быстроты реакций, двигательных функций детского организма. Описание: Водящий становится на одной стороне игрового поля, игроки – на другой. Водящий отворачивается и произносит: «Тише едешь – дальше будешь, раз, два, три, Стоп!» и оборачивается. Игроки, которые до этого момента бежали к водящему, должны замереть. Кто не успел остановиться, возвращается к стартовой черте. Победитель, первый достигший водящего, меняется с ним ролями.

Правила: Весь интерес заключается в том, что фраза может быть, как угодно, обрезана (вносится элемент неожиданности), но последним словом должно быть слово «стоп», только после него водящий может обернуться.

7. Колечко

Цель: Способствование развитию у детей внимания, ловкости, умению играть в коллективе.

Описание: Для начала игры играющие садятся в ряд. Если игра происходит на улице лучший вариант на скамейку, если же в комнате, то на диван. Все участники игры складывают руки лодочкой. Большие пальцы при этом должны закрыть пространство, которое образовалось между ладонями.

Водящий берет для игры “колечко” и удерживает его в своих ладонях, в точно такой же “лодочке”. “Колечком” может быть как само кольцо, так и, например, монетка, мелкий камешек, скомканный фантик от конфеты...

Подходя к каждому играющему, водящий незаметно для других участников игры должен положить “колечко” в ладони какого-нибудь игрока. После того, как водящий обойдет всех, он отходит от игроков и произносит слова “Колечко, колечко, выйди на крылечко!”

Тот игрок, которому попало “колечко”, должен подбежать к водящему, однако рядом сидящие, не должны дремать и должны задержать “везунчика”. Поэтому для “везунчика” очень важно сидеть тихо, никак не проявляя свою удачу до тех пор, пока ведущий не обойдет всех. Да и уходить из ряда нужно так, чтобы тебя не успели задержать.

Обычно игра проходит очень весело и заводит некоторых излишне бойких игроков, поэтому иногда ведущий может делать пустой проход, чтобы отвлечь внимание и успокоить играющих. Чаще всего в эту игру играли девочки, но были и мальчишки, потому что игромогла быть своеобразным выражением симпатии и дружбы.

Правила: Если “везунчику” удалось убежать – он становится ведущим, если женет – остается сидеть на месте.

Все игроки должны быть внимательны и попробовать угадать заранее того, кому достанется “колечко”

8. «Съедобное - несъедобное»

Цель: Способствование развитию у детей внимания, умению внимательно слушать и быстро реагировать.

Описание: На площадке для игры на достаточно большом расстоянии друг от друга чертят две параллельные линии. При помощи считалки или по жребию выбирают водящего. Он берет в руки мяч и отходит за одну черту. Все остальные выстраиваются в один ряд за другой чертой.

Водящий бросает мяч каждому игроку по очереди и называет какой-нибудь предмет, фрукт, овощ, ягоду. Игроки должны поймать мяч, если был назван съедобный предмет, и отбить мяч, если названо что-то несъедобное. В любом случае мяч должен вернуться к водящему. Тот, кто правильно выполняет задание делает шаг вперед. Если же игрок ошибся, он остается на месте или делает шаг назад, если он уже перешагнул через черту. Допустивший ошибку два раза приседает на корточки, три раза — прыгает на корточках. Побеждает тот, кто быстрее дойдет до водящего.

Правила игры: нельзя надолго задерживать мяч в руках. Это относится и к водящему, и к другим игрокам. Тот, кто задумался, должен отдать фант. По окончании игры фанты разыгрываются, и за каждый фант дается определенное задание.

9. Вышибалы

Цель: развитие ловкости, выносливости, меткости, координации движений, быстроты реакций, двигательных и коммуникативных способностей, закрепление и совершенствование умений и навыков владения мячом.

Описание: «Вышибалы» — два игрока — встают с двух сторон площадки. Остальные игроки находятся в центре. Задача «вышибал» — бросая мяч друг другу, попасть в любого из «центральных» игроков. Задача игроков — увернуться от летящего мяча. Тот, в кого попали, выходит из игры. Другие участники могут «спасти» выбывшего игрока, поймав мяч в воздухе (главное условие — не от земли, иначе тоже вылетаешь). Когда в команде «центральных» игроков остается один участник, он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. Если ему удастся это сделать, все выбывшие возвращаются на прежние места.

10. «Салки»

Цель: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в прыжках на одной ноге, с продвижением, умению играть в коллективе.

Описание: Дети расходятся по площадке, останавливаются и закрывают глаза. Руки у всех за спиной. Водящий незаметно для других кладет одному из них в руку какой-нибудь предмет. На слова «Раз, два, три, смотри!» дети открывают глаза. Тот, которому достался предмет, поднимает руки вверх и говорит «Я — салка». Участники игры, прыгая на одной ноге, убегают от салки. Тот, кого он коснулся рукой, идет водить. Он берет предмет, поднимает его вверх, быстро говорит слова: «Я — салка!»

Игра повторяется.

Правила:

1. Если играющий устал, он может прыгать поочередно то на одной, то на другой ноге.
2. Когда меняются салки, играющим разрешается вставать на обе ноги.
3. Салка тоже должен прыгать на одной ноге.

11. «Ловишка с лентой, веревочкой»

Цель: Способствование развитию у детей внимания, ловкости, умению играть в коллективе, способности следить за манипуляциями окружающих, действовать быстро и решительно.

Описание: Дети стоят по кругу, 2 руками держатся за ленту. Ведущий пытается осалить ребят, дотрагиваясь до руки. Ребенок отдергивает руки и тут же опять хватается за веревку, так как веревка не должна дотронуться до пола. Те дети которых осалил ведущий и те которые «упустили» веревку из рук, и веревка дотронулась до пола — выбывают из игры.

12. «Снежинка, снег, сугроб». Игра с лентой.

Цель: Упражнение в умении выполнять движения в соответствии с текстом, отработка навыка у детей в прыжках с продвижением вперед и назад с заданием

Описание: Лента лежит на полу, все дети стоят с одной стороны ленты. Там где они стоят, сторона слова «Снежинка», на другой стороне слово «Снег». Если названо слово «Сугроб», ребята в прыжке занимают позицию – одна нога с одной стороны, другая с другой. Ведущий в любом порядке называет слова «Снежинка», «Снег»,

«Сугроб», а дети должны выполнить правильно задание.

Правила: если ребенок неправильно выполнил задание, то пропускает три задания.

13. «Испорченный телефон»

Цель: Развитие слухового внимания, мышления, сообразительности, активизация словаря.

Описание: Дети выбирают ведущего при помощи считалочки. Все садятся на стулья, поставленные в ряд. Ведущий тихо на ухо говорит какое-либо слово рядом сидящему, тот передает его следующему и т.д. Слово должно дойти до последнего ребенка. Ведущий спрашивает у последнего: «Какое слово ты слышал?» Если тот скажет слово, предложенное ведущим, значит, телефон исправлен. Если же слово не то, ведущий спрашивает всех по очереди, начиная с последнего, какое он услышал слово. Так узнают, кто напутал и «испортил» телефон. Провинившийся занимает последнее место в ряду.

14. «Удочка»

Цель: Совершенствование навыков основных движений, умения подпрыгивать на двух ногах; развитие внимания, координации движения

Описание: «Рыбак»: ведущий-рыбак (лучше взрослый) раскручивает скакалку по кругу, а детки-рыбки перепрыгивают через удочку-скакалку. Кому не удалось, за кого скакалка-удочка зацепилась, тот пойманная рыбка — отходит в сторону. И так до тех пор пока не останется одна неуловимая рыбка.

15. «Краски»

Цель: закрепление умения действовать по сигналу, знание цвета и оттенков, воспитание быстроты реакции, совершенствование навыков основных движений.

Описание: Выбирается продавец и покупатель. Все остальные - краски.

Каждая краска загадывает свой цвет и тихонько сообщает его продавцу.

Итак, краски и продавец садятся на скамеечку. Покупатель подходит к игрокам и говорит:

"Тук-тук".

Продавец:

"Кто там?"

Покупатель:

"Я монах в синих штанах"

Продавец:

"Зачем пришел?"

Покупатель:

"За краской!"

Продавец:

"За какой?"

Покупатель:

называет краску.

Если такой краски нет, продавец отвечает:

"Такой краски у нас нет. Скачи по дорожке на одной ножке!"

Тогда покупатель прыгает кружок на одной ножке вокруг скамейки (или рядом с ней) и возвращается за новой краской.

Если же такая краска есть, то продавец говорит: "Есть такая. платите столько-то"

(называет число, как правило, возраст игрока), но не показывает, кто это. Покупатель

должен быстро расплатиться (похлопать по ладошке продавца столько раз, сколько нужно заплатить).

Краска в это время вскакивала со скамейки и убегала так далеко, как могла. После этого покупатель должен был поймать краску. Если получалось, то пойманный игрок становился покупателем. Если краске удавалось вернуться на скамейку непоиманной, игра начиналась сначала с прежним покупателем.

16. «Тили-тили-тесто, ищу себе место»

Цель: Закрепление умения действовать по сигналу, воспитание быстроты реакции.

Описание: Команды строятся друг против друга. Между ними посередине проводится черта. У каждого участника за пояс заткнут

Выбирают одного водящего. Остальные участники игры встают в круг на расстоянии полшага друг от друга, руки — за спиной. Водящий становится за кругом и произносит:

«Тили-тили-тесто, ищу себе место!»

Он бежит по кругу, дотрагивается до одного из играющих и продолжает бежать дальше. Его задача — сделав круг, занять место этого участника. Игрок, которого он коснулся, бежит в противоположную водящему сторону. Кто придет вторым, становится водящим.

Когда играющие встречаются во время бега, они могут подать друг другу руку, хлопнуть в ладоши или повернуться кругом.

17. «Цифровод»

Цель: Формирование и закрепление у детей навыков счета, развитие внимательности, координации движений, быстроты реакций, реагировать на меняющиеся обстоятельства.

Описание: Выбирают водящего. Участники, образовав круг, становятся друг от друга на расстоянии вытянутых рук. Водящий посередине. Если водящий скажет:

«Пять», все играющие поднимают руки вверх, «Пятнадцать» - все должны присесть,

«Пятьдесят» - руки на пояс». Он называет эти цифры очень быстро, но нужно успеть сделать положенное движение и ни разу не ошибиться. Тот кто допустил ошибку, выбывает из игры.

18. «Платочный бой»

Цель: закрепление умения действовать по сигналу, развитие быстроты реакции, умения уворачиваться.

Описание: Команды строятся друг против друга. Между ними посередине проводится черта. У каждого участника за пояс заткнут носовой платок.

По жребию выбирается команда, которая пойдет в наступление. Эта команда выходит за черту. Ведущий кричит: «Огонь!» Вторая команда переходит в наступление, а наступающая команда бежит обратно. Противники стараются догнать их и отобрать платки. Затем команды меняются ролями, и игра продолжается.

Побеждает та команда, у которой окажется большее количество платочков противника.

19. Игра «Садовник и цветы»

Цель: Способствовать развитию у детей внимания, ловкости, быстроты реакции.

Описание: Участники игры садятся в ряд. Каждый участник выбирает себе имя (название любого цветка). Считалочкой выбирается ведущий и «садовник». Ведущий

называет «садовнику» имена цветов, выбранные игроками. «Садовник» произносит слова: «Я садовником родился, не на шутку рассерди все цветы мне надоели, кроме. (называет любой цветок) ». Тот, кто назвался этим цветком, убегает. «Садовник» его догоняет. Если «садовник» догонит «цветок», то убегающий становится «садовником», если нет - «садовник» остается прежним.

20. «Хали-хало»

Цель: Формирование и закрепление у детей навыков счета, развитие внимательности, сообразительности, быстроты реакций, умение быстро бегать и реагировать на сигнал.

Описание: Дети становятся в круг, выбирают водящего. Водящий берет в руки мяч и загадывает

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

Ребенок, правильно отгадавший слово, ловит мяч и кричит "Стоп". Водящий останавливается. Игрок должен отгадать сколько до водящего шагов. Но шагов непростых. В каждой компании можно придумывать свои шаги.

Виды шагов в игре хали-хало:

- Гигантские - самые большие шаги, на всю ширину.
- Нормальные - обычный детский шаг.
- Лилипутские - очень маленькие шажочки.
- Лягушачьи - в прыжках на корточках.
- Зонтики - ребенок кружится в сторону водящего.
- Кирпичи - шаг пятку к носку.
- Верблюжьи - шаг и плевок (главное в водящего не попасть).

Ребенок с мячом делает названное количество шагов и бросает мяч в кольцо, которое делает руками водящий. В некоторых вариантах этой игры нужно мячом попасть в водящего. Если мяч попадает в кольцо - то игрок становится водящим и игра продолжается.

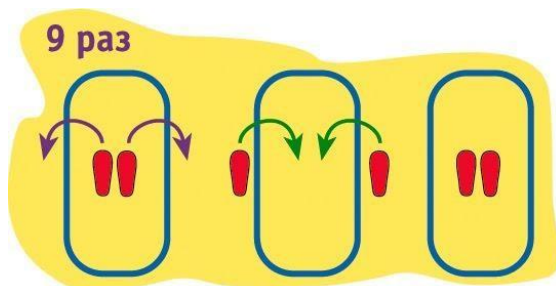
21. Резиночка «Десяточка»

Цель игры: Способствование развитию у детей вестибулярного аппарата, координации, внимательности. Побуждение побеждать, достойно проигрывать и дружить с детьми, даже если в данную минуту они соперники.

Описание: Главный атрибут этой игры — бельевая резинка. Идеальное количество играющих — 3–4 человека. два игрока, стоя в стойке “ноги на ширине плеч”, растягивают резиночку на высоте щиколоток (10-15 см), а третий прыгает. Если прыгающий допускает ошибку (сбивается, цепляется за резинку, наступает на резинку ит.п.), то он “стратил”. При этом он меняется местом с тем, кто держит резиночку и тот начинает прыгать. Продолжают прыгать всегда с того места, где сбились.

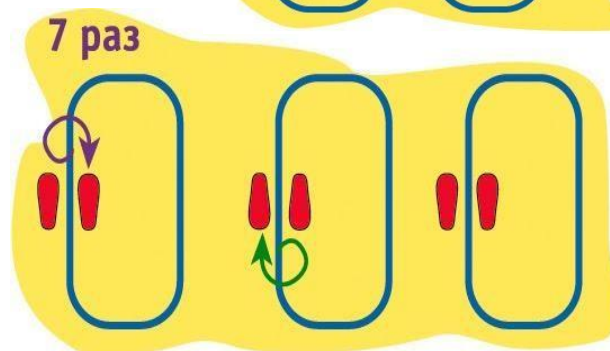
“Десяточки” выполняются 10 раз:

- стань боком снаружи от резинки;
- выпрыгни внутрь резинок;
- выпрыгни наружу то слева, то справа.



“Восьмёрочки”:

- стань боком между резинками;
- подпрыгни и наступи на обе резинки;
- выпрыгни обратно.



“Шестёрочки”:

“Девяточки”:

- стань боком между резинками;
- перепрыгни через них, разведя ноги;
- впрыгни обратно.

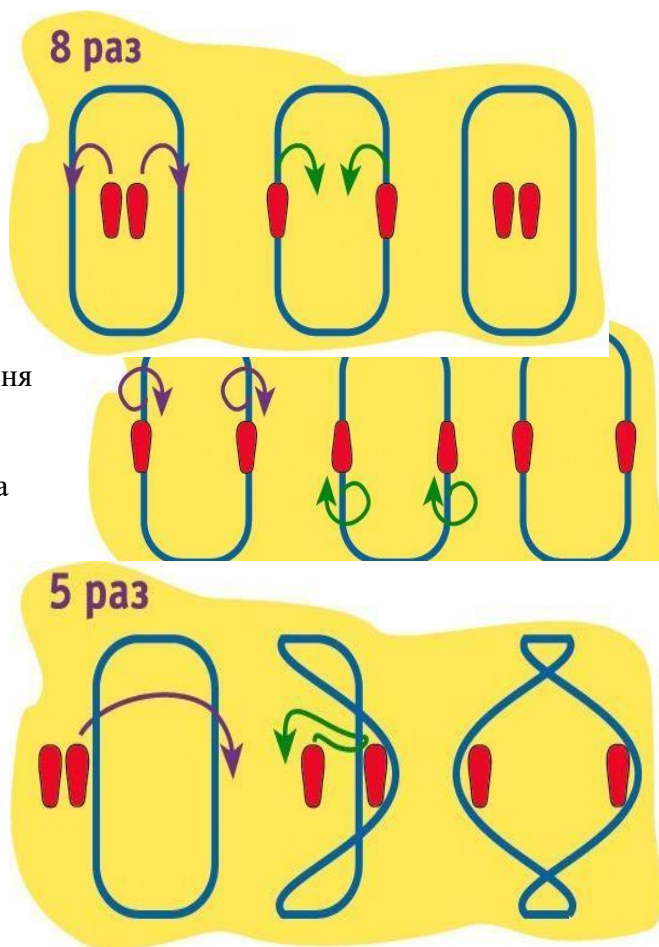
“Семёрочки” :

- одну ногу поставь между резинок, другую –снаружи;
- подпрыгнув с поворотом на 180° , поменяй положение ног;
- опять, подпрыгнув с поворотом на 180° , вернись в исходное положение.

- встань боком на резинку так, чтобы одна ступня была на одной, а вторая – на другой резинке;
- подпрыгнув с поворотом на 180° , поменяй положение ног; - опять, подпрыгнув с поворотом на 180° , вернись в исходное положение.

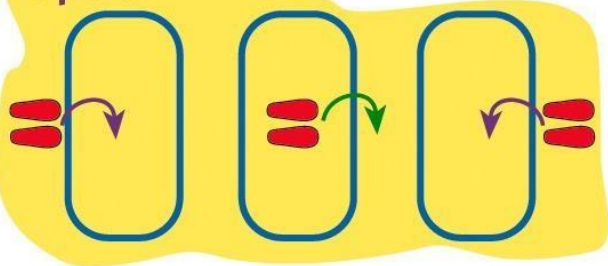
“Пятёрочки”:

- встань боком снаружи от резинки;
- зацепив ногой ближайшую к тебе резинку, перепрыгни через дальнюю, чтобы одна нога оказалась в треугольнике между двумя резинками, а другая – снаружи;
- второй ногой натяни прямую резинку в сторону так, чтобы получился угол;
- выпрыгни, освободив ноги от резинок, в исходное положение.



“Чет
- ста

4 раза

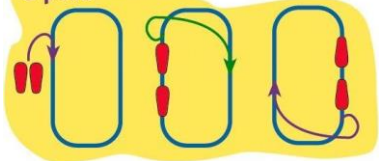


- перепрыгни через ближнюю, а затем дальнюю резинку (ноги вместе);
- прыгай в исходное положение спиной вперед.

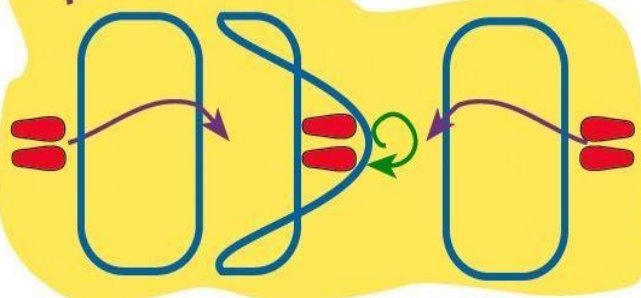
“Трс

- стань снаружи, лицом к резинке;
- прыгни толчком двумя ногами, зацепив носками ближнюю резинку, через дальнюю;
- подпрыгни с поворотом на 180° так, чтобы резинка соскочила с ног, и оказаться лицом к резинкам;
- эту же комбинацию проделай в обратном направлении.

2 раза



3 раза



“Двочки”:

- стань боком снаружи от резинки;
- прыгни, наступив двумя ногами (одна

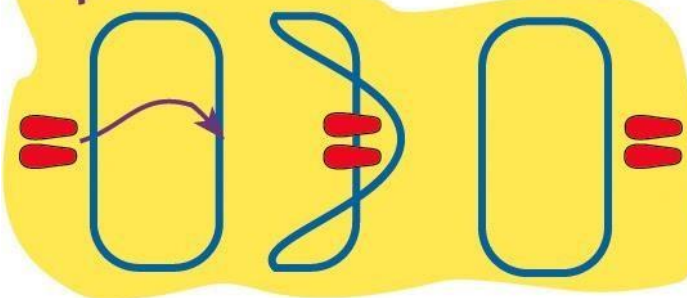
впереди, другая сзади) на ближнюю резинку;

- подпрыгнув с поворотом на 180°, наступи двумя ногами (одна впереди, другая сзади) на дальнюю резинку;- эту же комбинацию проделай в обратном направлении.

“Единички”:

- стань снаружи спиной к резинке;
- оттолкнись двумя ногами и, зацепив пятками ближайшую резинку, запрыгни на дальнюю;
- выпрыгни, освободив ноги от резинок, и приземляясь за резинкой и лицом к ней.

1 раз



ки

бежали»

Цель игры: Упражнение в умении выполнять движения в соответствии с текстом; способствовать развитию умения детей играть вместе, координация движений, ориентировка в пространстве.

Описание: В игре принимают участие минимум три человека, но интереснее играть, когда ребят четверо или пятеро.

Выбирается водящий, затем мелом на асфальте чертится круг диаметром около 3х метров, и отмечается центр круга. После этого круг разбивается на сектора, обычно равное количеству участников, но может быть и большим.

Водящий встает в центр круга, закрывает глаза и начинает читать стихотворение: Бегемотики бежали

И на кнопку нажали Пип-СТОП!

В это время все бегает внутри круга вокруг водящего, дожидаясь команды СТОП! При слове стоп все останавливается и замирают.

После этого водящий называет любое число из имеющихся секторов.

Игрок, стоящий в этом секторе быстро начинает убегать, водящий ждет и через какое-то время громко кричит СТОП.

Убегающий игрок останавливается, водящий открывает глаза и пытается угадать расстояние до игрока, используя разные шаги.

Виды шагов в игре:

- Гигантские - самые большие шаги, на всю ширину.
- Нормальные - обычный детский шаг.
- Лилипутские - очень маленькие шажочки.
- Лягушачьи - в прыжках на корточках.
- Зонтики - ребенок кружится в сторону водящего.
- Кирпичи - шаг пятку к носку.
- Верблюжьи - шаг и плевок (главное в водящего не попасть).

После того, как водящий проговорил какое расстояние до убежавшего игрока, он начинает шагать, остальные игроки следят за правильностью выполнения шагов и их количества.

Когда водящий прошагал заявленное количество шагов, он пытается дотронуться до этого игрока рукой, если ему это удастся, он выигрывает, и водящим становится осаленный игрок.

23. «Светофор»

Цель игры: развитие у детей зрительной памяти и внимания.

Описание: Все игроки, кроме «светофора», выстраиваются за одной из линий.

«Светофор» стоя спиной к игрокам, называет какой-нибудь цвет. Если игрок отыскивает «на себе» названный цвет (одежда, бант, заколка и т.п.), то показывает его и спокойно переходит через «дорогу». Если же ничего подходящего не нашлось, то игрок должен быстро перебежать на другую сторону (не выбегая за пределы "дороги"). А «светофор» ловит нарушителей. Тот, до кого он дотрагивается, сам становится «светофором».

Правила игры: Перебегать за пределы «дороги» нельзя, искать цвет можно только на себе.

