

КАРТОТЕКА ПОДВИЖНЫХ ИГР



"ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА"

Двое ведущих становятся лицом друг к другу и, взявшись за руки, поднимают их вверх - это «ворота».

Остальные игроки образуют цепочку, крепко взявшись за руки.

«Ворота» произносят считалочку:

Золотые ворота,

Пропускают иногда:

Первый раз - прощается,

Второй раз - запрещается,

А на третий раз - не пропустим вас!



Цепочка игроков в то время, пока ведущие произносят слова, должна быстро пройти сквозь «ворота». Проходить через ворота игроки должны, пока не закончились слова.

Произнося самые последние слова считалки, «ворота закрываются» - участники резко отпускают руки. Те игроки, которые оказались внутри, «укрепляют ворота» - покидают своих друзей и начинают вместе с ведущими ловить оставшихся участников. Постепенно количество участников в воротах увеличивается, а цепочка становится все меньше и меньше. Два игрока, оставшихся последними, - победители, они и станут новыми «воротами».

"КАРТОШКА"

Участники игры выбирают двух ведущих. Ведущие располагаются друг против друга, а участники - между ними. Участники должны передвигаться по площадке, выполняя команды ведущих. Ведущие выбивают участников мячом. Кто выбит, уходит из игры. А когда будут выбиты все, то ведущими становятся те, кто был выбит первым и последним..

Команды, которые ведущие предлагают выполнить участникам:

«Ручеек» (цифровой, цветной, английский и т.д.) - ведущий катит мяч, а участники перепрыгивают через него, и при этом, если это цифровой, то называют цифру, если английский - слово и т.д.

«Солнышко» - все участники обегают ведущего 3 раза.

«Семейная фотография» - все участники замирают для фотографирования. Может быть фотография радости и счастья, в ссоре и т.д.

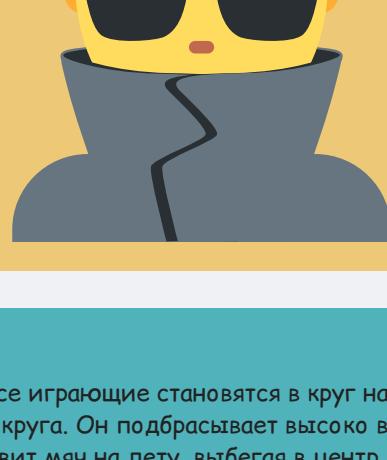
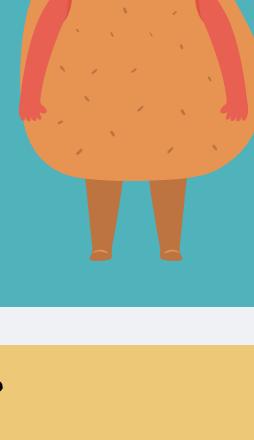
«Карусель» - участники берутся за руки и водят хоровод, при этом напевая «карусель...»

«Мина» - все передвигаются на цыпочках.

«Машинки» - все передвигаются, изображая автомобиль.

«Деревья» - все замирают, изображая деревьев. И т.д.

Есть такие команды, как «свеча», при которой поймавший мяч игрок приобретает дополнительное очко, разрешающее ему остаться в игре, если ведущие попадали в него мячом при другой команде.



"СЫЩИКИ И РАЗБОЙНИКИ"

Участники делятся на две группы: «сыщики» и «разбойники» - равные по силе.

Оговариваются пределы территории, на которой будет проводиться игра.

Разбойники убегают (на это им дается определенное время), и потом сыщики разыскивают их по стрелкам, оставленным разбойниками.

Также может быть использован пароль, который сыщики должны узнать, чтобы победить разбойников.

Команды не должны разделяться, когда ищут или убегают.

Стрелки разбойников могут быть обманными и должны быть зачеркнуты сыщиками.

Сыщики побеждают, когда пойманы все разбойники.



"ШТАНДЕР"

Все играющие становятся в круг на расстоянии шага друг от друга. Водящий находится посередине круга. Он подбрасывает мяч вверх и выкрикивает имя одного из играющих. Последний ловит мяч на лету, выбегая в центр круга, а водящий старается занять его место. Если игроку удается поймать мяч, то он становится водящим. Если игроку не удается поймать мяч с первого раза или он поднимает его с земли, то все игроки разбегаются в разные стороны, а тот старается попасть мячом в кого-либо из убегающих.

Поймав или подбрав мяч, игрок имеет право крикнуть: "Штандер!" - и тогда все замрут и можно будет спокойно прицелиться и запятнать ближнего. Запятнанному назначают штрафные очки или же он выбывает из игры. Правила просты и легко запоминаются.

Пойманный в воздухе мяч дает и другое право: поймавший может не испытывать судьбу (за промах ему тоже начислят штрафное очко), а тут же бросить мяч вверх и выкрикнуть кого-либо из играющих. Вся прелесть этой игры в том, что нужно и мяча опасаться - то есть убежать подальше, и быть настороже: успеть вернуться к мячу, если вдруг выкрикнут его имя.



"БОИ НА ВАМПУНАХ"

Оборудование: нитки, цветной картон.

Все игроки делятся на пары. У каждого участника на талии на ниточке висит «вампун» - небольшой квадратик картона.

Задача игроков состоит в том, чтобы сорвать «вампун» противника, но при этом сохранить свой.

Игра заканчивается, когда останется один игрок, имеющий «вампун».



"РАЗРУШЕННЫЙ ЛАГЕРЬ"

Площадка делится на три зоны - два лагеря и одна нейтральная зона. Игроки делятся на две команды, размещаются в своих лагерях по обе стороны нейтральной зоны. Игроки должны поменять свой лагерь. Это происходит таким образом: игрок, выбранный каждой командой, занимает место в лагере противника, откуда он старается послать мяч игрокам своей команды. Если игрок поймал мяч, он присоединяется к своему посланцу в чужом лагере с мячом. Команда, первая поменявшая лагерь, выигрывает.



КАРТОТЕКА ИГР НА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ



«КОНКУРС ШУМОВЫХ ОРКЕСТРОВ»



Каждая группа выбирает дирижера оркестра, дети договариваются какую мелодию они будут исполнять, подбирают инструменты. Инструментами могут стать любые предметы: чашки, ложки, кружки, бутылки с водой, тазы, расчески и т. д. Задача учителя - разбудить фантазию и выдумку самих ребят. После подготовки каждая группа получает возможность дать свой концерт. Ребята сами придумывают шуточные названия своих оркестров и исполняемых произведений.

“ДОБРОЕ ЖИВОТНОЕ”

Ведущий предлагает представить, что вся группа превратилась в одно доброе животное. Все слышат как оно дышит. Предлагается всем подышать: вдох- все делают шаг вперед, выход- шаг назад. Животное дышит ровно и спокойно. Затем предлагается прослушать, как бьется его большое сердце: стук -шаг вперед, стук- шаг назад. Очень важно делать все одновременно.

Обсуждение:

- Все ли дети придерживались обозначенных правил?
- Понравилось ли вам животное, частью которого вы были?

- Что-нибудь удивило тебя в этой игре?



“ГОРОД НАШЕГО КЛАССА”



Участникам раздаются шаблоны домиков, которые они раскрашивают с помощью красок, карандашей, фломастеров.

После того, как домики раскрашены, их наклеивают на ватман, создавая «город». Домики соединяются мостиками, дорожками, тропинками – прорисовывается интерьер «города». Затем проводится экскурсия, где каждый участник рассказывает о своем домике, об улице и соседях.

Интерпретация: рассматривается выбор цвета при раскрашивании домика, рассматриваются домики отгороженные от остальных (забором, речкой и т.д.), одинокий домик – домик аутсайдера, несколько домиков – референтные группы, наличие мостиков или калиток в заборе – говорит об открытости группы. Участники сами объясняют взаимоотношение в своем «городе», а ведущий корректирует их интерпретацию своими комментариями.

“ПО ПОРЯДКУ НОМЕРОВ”

Все участники получают номерки и не большие листы бумаги на которых они пишут записи с шуточными заданиями, предназначенными для исполнения в паре: загадками, пожеланиями, а затем отдают их ведущему (например, потанцевать). Играет музыка, и все начинают передавать номерки из рук в руки. Музыка останавливается, и ведущий зачитывает любую записку.

Например, номер 2 танцует с номером 9.

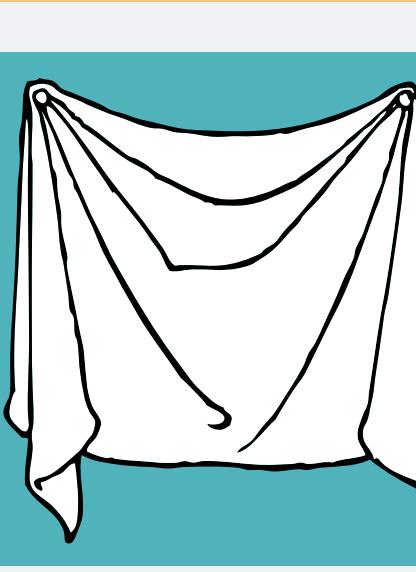


“ПОЧТА”

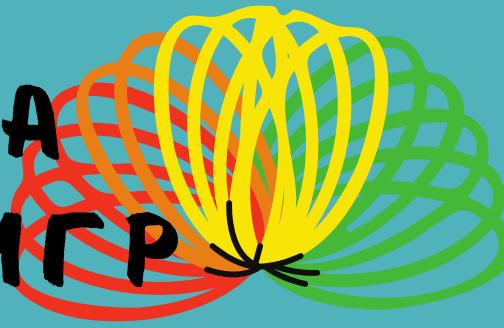
Участники сидят в кругу. Каждый из них выбирает для себя и произносит название города, повторяться нельзя. Чтобы участники запомнили, кто какой город выбрал, рекомендуется произносить их таким образом: сначала каждый повторяет названия городов, выбранных тремя предшественниками, а лишь потом озвучивает собственный. Когда названия городов распределены, начинается собственно игра. Водящий выходит в центр круга и говорит: «Посылаю письмо из (название города, выбранного кем-то из игроков) в (название еще одного города)». Те, чьи города названы, должны быстро встать со своих стульев и поменяться друг с другом местами. Задача водящего – успеть занять место кого-то из них. Если это удалось – тот, чье место занято, становится новым водящим, если не удалось – прежний водящий продолжает игру, называя новую пару городов. Игра продолжается 3-5 минут, нужно постоянно поддерживать ее в высоком темпе.

“ПОКРЫВАЛО”

Разворачивается покрывало и все участники занятия двумя руками берутся за края покрывала и натягивают его. В центр кладутся мелкие предметы. Задача участников по команде выбросить тот предмет, который называет ведущий. Задание можно усложнить: выполнять в полной тишине, не договариваться.



КАРТОТЕКА НАРОДНЫХ ИГР



"У БАБУШКИ МАЛАНЬИ"



Дети идут хороводом, приговаривая: У Маланьи, у старушки Жили в маленькой избушке Семь сыновей Все без бровей(останавливаются) Вот с такими ушами, Вот с такими глазами, Вот с такой головой, Вот с такой бородой. Слова сопровождаются выразительными движениями: об ушах - руки в стороны; о глазах - приставляем к глазам согнутые в колечко большой и указательный пальцы; о голове - руки смыкаются над головой, образуя полукруг; о бороде - движения рук от подбородка вниз с наклоном туловища. Ничего не ели На нее глядели Делали вот так! Присаживаются на корточки. руки согнуты и подпирают подбородок. Ведущий в кругу показывает какое - нибудь движение, а все ему подражают. Движение обозначается словом. Можно импровизировать дальше. У сыновей показывать - ноги, носы, губы и т. д. а движения усложнять от одного до 3 - 4.

"КАПУСТА"

Рисуется круг - «огород». На середину круга складываются шапки, пояса, платки и прочее. Это - «капуста». Все участники игры стоят за кругом, а один из них выбирается хозяином. Он садится рядом с «капустой». «Хозяин» изображает движениями то, о чем поет: Я на камушке сижу, Мелки колышки тешу. Мелки колышки тешу, Огород свой горожу, Чтоб капусту не украли, В огород не прибежали Волк и лисица, бобер и курица, Заяц усатый, медведь косолапый. Играющие стараются быстро забежать в «огород», схватить «капусту» и убежать. Кого «хозяин» поймает, тот выбывает из игры. Участник, который больше всех унесет «капусты», объявляется победителем. Бежать можно только после слов «медведь косолапый»



"В НОГУ"



Дети делятся на две равные по числу команды. Вдоль одной из линий чертятся круги диаметром около 30-ти сантиметров, согласно количеству игроков одной команды. После этого, игроки одной команды строятся шеренгой по линии, поставив одну ногу в нарисованный круг. Игроки противоположной команды стоят напротив, на определенном, заранее установленном расстоянии. Их задача попасть мягкими мячами в игроков команды-соперницы. Игра длится по количеству установленных бросков (например, по 5), после чего команды меняются местами. За каждое попадание можно начислять баллы. Побеждает команда, набравшая большее количество баллов. Во время игры запрещается бросать мяч в лицо, а игрокам, находящимся в кругах, отрывать ногу, находящуюся в круге от земли.

"ХРОМАЯ ЛИСА"

Дети выбирают «Хромую лису». На месте, выбранном для игры, очерчивают круг довольно больших размеров, в который входят все дети, кроме «лисы». По данному сигналу дети бросаются бегом по кругу, а лиса в это время скакет на одной ноге и старается во чтобы то ни стало прикоснуться к кому-то из бегущих рукой. Лишь только ей это удалось, она входит в круг и присоединяется к остальным бегущим детям, потерпевший же принимает на себя роль «лисы». Дети играют до тех пор, пока все не перебывают в роли хромой лисы; игру, однако, можно прекратить раньше, при первом появлении признаков утомления. Правила: Дети, вошедшие внутрь круга, должны, бегать лишь в нем и не выходить за очерченную линию, кроме того, участвующий, выбранный лисой, должен бегать лишь на одной ноге.



"ГОРЕЛОЧКИ С ПЛАТОЧКОМ"

Игроки стоят парами друг за другом. Впереди водящий, он держит в руке над головой платочек. Все хором: Гори, гори ясно, Чтобы не погасло. Посмотри на небо, Птички летят, Колокольчики звенят! Раз, два, три! Последняя пара беги! 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 о поздавший «горит», т. е. водит.

"БУБЕНЦЫ"

Дети встают в круг. На середину выходят двое - один с бубенцом или колокольчиком, другой - с завязанными глазами. Все дети говорят: Трынцы-брынцы, бубенцы, Разволнились удальцы: Диги-диги-диги-дон, Отгадай, откуда звон! После этих слов "жмурка" ловит увертывающегося игрока. Правила: Ловить начинать только после слов «Звон!». Игрок, которого ловят, не должен выбегать за пределы круга.

Варианты: Дети, образующие круг, могут водить хоровод.

