

Игры на свежем воздухе

Для детей старшего дошкольного возраста

июнь 2015 г.



КРАСКИ

Выбирается водящий - «монах» и ведущий - «продавец». Все остальные играющие загадывают в тайне от «монаха» цвета красок. Цвета не должны повторяться.

Игра начинается с того, что водящий приходит в «магазин» и говорит: «Я, монах, в синих штанах, пришел к вам за краской краской». Продавец: «За какой?». Монах: (называет любой цвет) «За голубой». Если такой краски нет, то продавец говорит: «Иди по голубой дорожке, найдешь голубые сапожки, поноси, да назад принеси!». «Монах» начинает игру с начала.

Если такая краска есть, то играющий, загадавший этот цвет, пытается убежать от «монаха», а тот его догоняет. Если догнал, то краской становится водящий, если нет, то краски загадываются вновь и игра повторяется.

А-РАМ-ШИМ-ШИМ

Водящий стоит в центре круга с закрытыми глазами и вытянутой вперед рукой. Все играющие бегут по кругу со словами:

А-рам-шим-шим,

А-рам-шим-шим,

Арамия-гуся,

Покажи-ка на меня.

На последние слова круг останавливается, и играющие смотрят, на кого указывает рука водящего. Тот, на кого показал водящий, входит в круг и встает спина к спине с водящим. Все хором

произносят: «Раз, два, три». На счет «три» стоящие в центре одновременно поворачивают голову. Если они повернули головы в одну сторону, то выполняют какое-то задание ребят - поют, танцуют, читают и т.д. После этого первый водящий уходит, а второй занимает его место. Если они повернули головы в разные стороны, то никакого задания им не дается, первый водящий уходит, а второй начинает игру с начала.

ЗДРАВСТВУЙТЕ

Все встают в круг лицом плечом к плечу. Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из играющих. Водящий и играющий, которого задела, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, онижимают друг другу руки и говорят: «Здравствуйте». Можно еще назвать свое имя. Потом они бегут дальше, пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим.

АТОМЫ И МОЛЕКУЛЫ

Все играющие беспорядочно передвигаются по игровой площадке, в этот момент они все являются «атомами». Как известно, атомы могут превращаться в молекулы - более сложные образования, состоящие из нескольких атомов. В молекуле может быть и два, и три, и пять атомов. Играющим по команде ведущего нужно будет создать «молекулу», т.е. нескольким игрокам нужно будет схватиться друг за друга. Если ведущий говорит: «Реакция идет по три!», то это значит, что три игрока - «атома» сливаются в одну «молекулу». Сигналом к тому, чтобы молекулы вновь распались на отдельные атомы, служит команда ведущего: «Реакция окончена». Если ребята еще не знают, что такое «атом», «молекула», «реакция», - взрослый человек должен популярно им объяснить. Сигналом для возвращения в игру временно выбывших игроков служит команда: «Реакция идет по одному».

Море - суша.



Для этой игры вам понадобится обруч (по одному на ребенка). Играть можно вдвоем с ребенком и компанией.

Обруч кладут на землю. Договариваются, что внутри обруча водная стихия - море, река, океан и т.п. Снаружи обруча - суша (берег, луг, пляж и т.п.)

По команде "Море" - дети должны запрыгнуть в обруч. По команде - "Суша!" - дети должны находиться вне обруча.

Вариант: вместо обруча можно просто начертить круг на земле или зимой на снегу.

Пятнашки на веревочке.

К столбику, к дереву привяжите веревку длиной 3-4 метра. Вокруг столбика начертите круг такого же диаметра. Внутри круга разложите 20 - 30 некрупных предметов - игрушек или камешков.

Это сокровища, которые будет охранять сторож. Делать это надо так - сторож одной рукой держится за веревку, привязанную к столбу, а второй рукой пятнает тех, кто пытается забрать сокровища. Тот, кого запятнали, выбывает из игры.

Через условленное время смена у сторожа кончается. Подсчитывают, кто сколько сокровищ смог утащить и игра продолжается с новым сторожем.

Полный поворот.

Чертим на земле круг, диаметр значения не имеет. Круг делим на шесть секторов. Каждый сектор имеет соответствующую цифру. Первый из играющих встает в центре круга, лицом к цифре 1. Подпрыгнув, он должен сделать в воздухе поворот на 360 градусов, чтобы приземлиться опять на цифру 1. Если это удастся, он получает 10 очков. А если он приземлится на другую цифру, то получает количество очков, соответствующее цифре.

Невидимка.

Игроки становятся в круг и передают за спиной друг другу шапку-невидимку (любой головной убор). Вдруг кто-то решает, что его соседу пора стать невидимкой, и неожиданно надевает ему на голову головной убор со словами: "Берегись невидимки!". Стоящие в кругу разбегаются кто куда, а невидимка спешит к мячу, который лежит в центре круга. Схватив его, он кричит: "Стой, ни с места!" Все останавливаются. Теперь невидимка может запятнать кого-нибудь мячом со своего места. Если это удастся, то он бросает шапку и убегает подальше от нее. Остальные в это время стоят. Теперь в игре новый невидимка. Он подбирает мяч и, надев шапку, старается осалить мячом кого-нибудь еще. И так далее. Как только кто-то промахнется, все снова встанут в круг, в центр кладут мяч, и шапка невидимка снова идет по кругу.

Поймай комара.

К верёвочке длиной 0,5 метра привязывают платочек или любой мелкий предмет - "комар". Веревку с комаром можно прикрепить к пруту, а можно держать в руке. Взрослый держит веревочку так, чтобы "комар" находился на 5-10 см. выше поднятой руки ребёнка. Ребёнок, подпрыгивая, старается прихлопнуть комара ладонями. Вариант: Вместо веревки с платочком можно использовать бубен. Ребёнок, подпрыгивая, стучит ладонью в бубен.

Статуи.

В эту игру лучше играть большим мячом. Игроки становятся в круг и перебрасывают мяч друг другу. Кто не поймал мяч, получает наказание: ему придется продолжать игру стоя на одной ноге. Если в такой позе ему удастся поймать мяч, то наказание снимается. Если же он опять пропустит

мяч, то ему придется встать на одно колено и попытаться поймать мяч в таком положении. При третьей ошибке неудачливый игрок опускается на оба колена. Если сумеет поймать мяч - прощается всё. При четвертой ошибке игрок выходит из игры.



Три ямки.

В земле или песке выкапывают три ямки на равном расстоянии друг от друга (0,5 м.) Теперь нужно отойти от первой ямки на 2 - 3 шага и попытаться забросит в ямку камешек или небольшой шарик. Если получилось попасть в ямку, то второй бросок будет уже во вторую ямку, а затем в третью. Но это ещё не всё. Теперь нужно бросать камешки в обратной последовательности - сначала в третью ямку, затем во вторую, и в первую.

Съедобное - несъедобное

Играющие встают в круг. У одного из них мяч. Назвав какой-нибудь предмет, он одновременно бросает мяч любому из игроков. Если был назван съедобный предмет, то мяч должен быть пойман, если несъедобный, то его ловить нельзя. Если игрок ошибается (ловит мяч, названный несъедобным), то он выбывает из игры. Если не ошибается, то сам называет какой-либо предмет и передает мяч.

Побеждает последний, не выбывший из игры.

У этой игры может быть и другая разновидность. Играть, как в «классики». Одиннадцатью линиями на расстоянии 0,5 м одна от другой обозначают 10 классов. Игроки располагаются перед первым классом, а водящий за десятым.

Водящий по очереди бросает игрокам мяч и называет съедобные или несъедобные предметы, а игроки должны ловить либо не ловить мячи. Если игрок не допустил ошибки, то перемещается на один класс вперед, если ошибся, то остается на месте.

По ходу игры водящий бросает мячи сначала учащимся более старших классов (стоящим впереди), затем — младших. При этом старшекласники отходят в сторону, не мешая ловить мяч.

Играют до тех пор, пока все не «окончат школу». «Окончивший школу» последним — водящий в следующем туре.

Сильный бросок

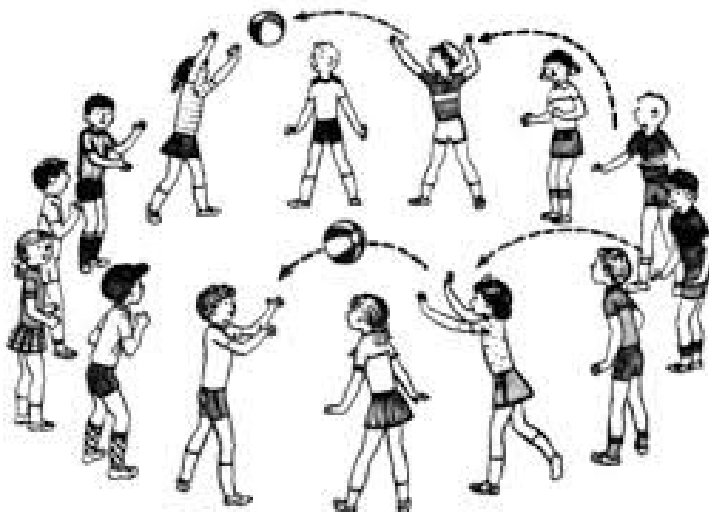
Две команды играющих размещаются на площадке лицом друг к другу на расстоянии 20 м. В 3 м от игроков каждой команды проводится линия «города». На середину площадки кладут большой мяч. Каждый игрок имеет один маленький мяч или снежок. По сигналу играющие в произвольной очередности мечут свои мячи в большой мяч, стараясь перекатить его за линию города противника. Выигрывает команда, перекатившая мяч первой.

Круговая лапта

Играющие делятся на две команды. На площадке чертится круг диаметром 9—10 м (диаметр может быть больше или меньше, в зависимости от подготовленности играющих). Одна команда размещается в круге, а другая — за его пределами, эта команда и начинает водить. Водящие мечут мячи (лучше волейбольный), стараясь попасть в игроков, находящихся в круге. Тот, в кого с лёта попал мяч, выбывает из игры.

Мяч – соседу.

Игроки становятся по кругу лицом в центр на расстоянии шага друг от друга. У двух игроков, стоящих друг против друга, в руках по волейбольному мячу. По сигналу играющие начинают передавать мяч вправо или влево по кругу (в одном направлении) так, чтобы один мяч догнал другой. Тот, у кого окажется два мяча, получает штрафное очко.



Не давай мяч водящему (собачка)

Все играющие, кроме одного-двух водящих, становятся по кругу и начинают бросать мяч друг другу. Задача водящих, находящихся в кругу, — коснуться мяча рукой. Если водящему удастся это сделать, он меняется местом с тем, кто неудачно бросил мяч.

Если мяч выкатится из круга, за ним может бежать любой игрок.

Пустое место

Играющие встают в круг, заложив руки за спину, а водящий за кругом. Он, обходя круг, дотрагивается до руки кого-либо из игроков и бежит в любую сторону за кругом, а вызванный — в обратную сторону. Задача бегущих — оббежав круг, первым занять пустое место. Оставшийся без места становится водящим.

Третий лишний



Играющие становятся парами по кругу лицом к центру так, что один из пары находится впереди, а другой — сзади него. Расстояние между парами - 1—2 м. Двое водящих занимают место за кругом: один убегает, другой его ловит. Спасаясь от погони, убегающий может встать впереди любой пары. Тогда стоящий сзади оказывается «третьим лишним» и должен убежать от второго водящего. Если догоняющий коснется убегающего, то они меняются ролями. Никто не должен мешать игроку убежать от преследователя.

Стой!

Обозначается круг. Все играющие встают в него. В середине круга водящий с мячом. Один из игроков подбрасывает мяч вверх и называет одного из играющих по имени. Названный должен поймать мяч. Все остальные игроки, в том числе и подкидывающий мяч, разбегаются в стороны. Как только вызванный овладеет мячом, он кричит: «Стой!» Все игроки останавливаются там, где их застала команда.

Задача водящего — попасть мячом в ближайшего игрока, который может увертываться от мяча, не сходя с места (наклоняться, приседать, подскакивать). Если водящий промахнется, он бежит за мячом, а все разбегаются. Взяв мяч, водящий вновь кричит: «Стой!» — и старается осалить мячом кого-нибудь из играющих. Осаленный мячом игрок становится водящим. Все возвращаются в круг, и игра повторяется.

После команды «Стой!» никто не должен сходить с места.

Пока мяч не находится в руках у водящего, игроки могут перемещаться по площадке как угодно.

Точный прыжок

Играющие рассчитываются по порядку. Первый номер делает небольшой прыжок в длину с места. Каждый следующий участник должен прыгнуть дальше предыдущего, но и не больше, чем на ступню. Победитель — последний оставшийся игрок.