

## Игра «Прятки»

Выбирается ведущий и место, где он будет отмечать пойманных товарищей (застукивать). Это может быть дерево, столб, забор, лавочка.

Ведущий считает до необходимого числа. Остальные игроки прячутся. Лучше заранее обговорить, за какую территорию не стоит заходить, чтобы не было недоразумений.

Ведущий ищет игроков и, когда находит одного из них бежит к обговоренному месту, стучит по нему и говорит: «*Туки-туки, Коля*».

Задача спрятавшихся детей – опередить ведущего. Если они добегают и «застукают» себя быстрее ведущего, то не будут считаться проигравшими.

• Последний найденный игрок может «застучать» всех, сказав: «*Туки – туки за себя и остальных*». Тогда ведущий останется прежний. В противном случае – первый найденный игрок

## Игра «Я знаю 5 имён»

Каждый игрок поочередно берет мяч и ждет им об пол. В это время говорит: «Я знаю 5 имен девочек» и перечисляет эти 5 имен. Главная задача — не сбиться, не повториться, не потерять темп.

Если все получилось, то задается следующая тема, например:

- Я знаю 5 городов
- Я знаю 5 рек
- Я знаю 5 названий десертов
- Я знаю 5 имен мальчиков
- Я знаю 5 названий машин

и так далее

Если игрок сбился, то мяч передается следующему участнику. Игра продолжается до тех пор, пока не надоест.

## Игра с мячом «Десяточка»

Игрок встает напротив стены на расстоянии, зависящем от сложности уровня. Чем больше уровень – тем дальше. Первый уровень – 30 см от стены, второй уровень – 60 см от стены, третий уровень – 90 см от стены и так далее

Игрок должен выполнить задания с мячом и не сбиться. В противном случае, он отдает мяч другому игроку. Когда ход вернется к нему, он начинает с того «класса», на котором закончил.

Для удобства можно начертить линии на асфальте, обозначающие расстояние до стены.

### Упражнения-задания :

Бросить мяч так, чтобы он ударился о стену, и поймать двумя руками.

Бросить мяч так, чтобы он ударился о стену. Пока мяч летит надо хлопнуть в ладоши, а потом поймать мяч двумя руками.

Бросить мяч так, чтобы он ударился о стену, и поймать его одной рукой.

Бросить мяч так, чтобы он ударился о стену, повернуться вокруг себя и поймать мяч.

Бросить мяч так, чтобы он ударился о стену, и перепрыгнуть через него.

Бросить мяч так, чтобы он ударился о стену, затем о землю, и перепрыгнуть через него.

Бросить мяч так, чтобы он ударился о землю, затем о стену и поймать мяч двумя руками.

Бросить мяч из-под ноги так, чтобы он ударился о стену, и поймать его.

Бросить мяч, стоя спиной к стене так, чтобы он ударился о стену, затем повернуться и поймать мяч двумя руками.

Побеждает тот, кто первым выполнит все задания и закончит «школу».

## МАДОУ «Детский сад № 58»

618417, Пермский край, г. Березники,  
ул. В.Бирюковой, д.3

## МАДОУ «Детский сад № 58»



## Дворовые игры нашего детства



Тел. 8(3424) 23 22 78

## Игры нашего детства

Хотите весело провести время компанией или организовать досуг детям? Научите их самым интересным подвижным играм, в которые сами играли в детстве! Вы даже не заметите, как быстро и весело пролетит время. А сколько пользы. Навыки общения в команде, физическое развитие, меткость, смекалка и многое другое.

### «Тише едешь - дальше будешь»

Выбирается ведущий с помощью считалки. Он встает на одном конце площадки, остальные игроки на другом. Чем больше расстояние между ними, тем лучше (30 – 50 метров).

Ведущий отворачивается от игроков и кричит «*Тише едешь, дальше будешь. СТОП!*»

В это время все игроки бегут к ведущему. После слова «СТОП» они должны остановиться. В это время ведущий поворачивается и, если замечает, что кто-то из детей не остановился, отправляет его на старт. Когда кто-то из детей добежит до ведущего и дотронется до него, все бегут к старту. Новым ведущим становится тот, кого поймают предыдущий.

### Игра «Чай-чай, выручай!»

Выбирается ведущий

Определяется зона действия игры.

Ведущий бежит за игроками и старается их поймать.

Если он дотрагивается до кого-то, этот ребенок считается «засаленным». Он встает, широко расставив руки и кричит «Чай-чай, выручай!»

Остальные игроки стараются дотронуться до него и «рассалить», а также не попасться в руки ведущему

Ведущий не отходит далеко от «засаленного» и старается поймать как можно больше игроков.

### «Мама говорит»

Среди всех игроков выберите того, кто будет «мамой»

Мама встает в одном конце площадки или комнаты и отворачивается, остальные игроки в другом. Чем больше расстояние, тем будет интереснее.

«Мама» начинает говорить задания своим «детям» следующим образом: «*Мама говорит, все дети, у кого есть красный цвет в одежде могут сделать два шага вперед!*» Так, постепенно игроки приближаются к «маме». Побеждает тот, кто сделает это первым.

#### Варианты заданий для игры

Сделайте три шага вперед, у кого белокурые волосы

- Все игроки сделайте шаг назад
- Игроки, у кого в имени есть буква «А» сделайте прыжок вперед
- Игроки в сандалиях сделайте прыжок вперед на одной ноге
- Игроки без головных уборов отступите назад на шаг.
- Все игроки бегите вперед 3 секунды
- Бегите назад в течение 2 секунд
- Сделайте 3 боковых шага все, у кого длинные волосы

Таких заданий может быть сколько угодно. Все зависит от фантазии ведущего.

### Игра «Рыбак и рыбка»

Ведущий (рыбак) берет скакалку за один конец и начинает вращаться вокруг себя. Другой конец скакалки должен касаться земли или пола.

Игроки (рыбки) выстраиваются вокруг ведущего.

Они должны не попасться рыбаку. Для этого нужно подпрыгивать всякий раз, когда скакалка подлетает к ним.

Если скакалка коснулась «рыбки», значит нужно выйти из круга. Тебя поймали.

### «Колечко, колечко

#### – выйди на крылечко»

Ведущий берет кольцо или другой похожий предмет и зажимает его между ладоней.

Остальные игроки садятся в ряд на лавочку и вытягивают свои ладони.

Ведущий подходит к каждому поочередно и проводит своими сложенными ладонями с кольцом по ладоням каждого игрока. Стараясь незаметно вложить кольцо одному из них. Все игроки закрывают ладони так, чтобы никто не догадался у кого кольцо. В результате каждый подозревает каждого.

Затем ведущий отходит в сторону и произносит фразу «Колечко, колечко – выйди на крылечко». Тот игрок у кого находится кольцо должен выбежать, а остальные удержать его на лавочке, если догадаются кто это и успеют.

Тот, кто вырвался становится ведущим. В противном случае ведущим остается прежний ребенок или взрослый.

### Игра «Замри»

Ведущий дает задание детям, как они будут двигаться, пока он читает стишок. Это могут быть разные варианты: произвольные движения, прыгать, как зайчики, прыгать, как лягушки, танцевать, показывать балетные движения, изображать обезьянку, танцевать, как абorigены, показывать бурю, изображать муху и другие

В это время ведущий читает стишок, который заканчивается словом «Замри».

После того, как он закончил его читать, все дети должны замереть. Тот, кто пошевелился в течение следующих 10-20 секунд, выбывает из игры.

Игра заканчивается, когда выбыли все игроки.